OLD GAMERS HISTORY

1979年～1991年まで

VOL.3 ロールプレイングゲーム 創世記編

経験値稼ぎと謎解きにかけた
僕たちの青春がここに蘇る！

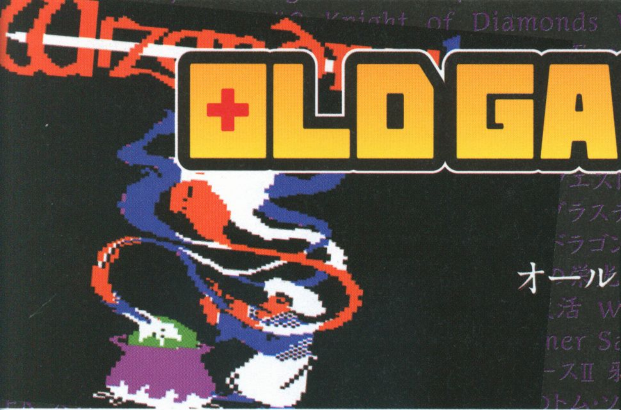


ファミコン・メガドライブ・PCエンジン
PCゲームから
家庭用ハードまで
全網羅！

Wizardry・Ultima
ザ ブラックオニキス
夢幻の心臓
ハイドライド・ザナドゥ
ドラゴンクエスト
ファイナル
ファンタジー
デジタルデビル物語
女神転生

メディアパル

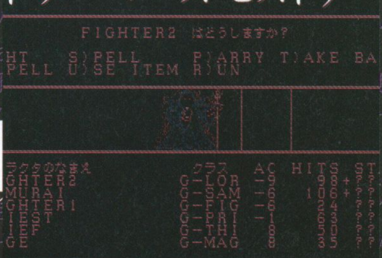
OLD GAMERS
HISTORY

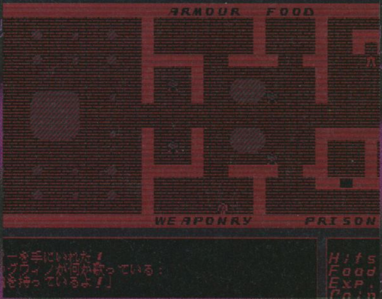


OLD GAMERS HISTORY

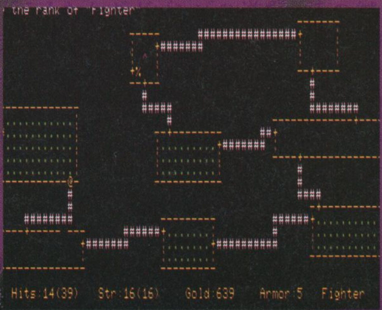
オールドゲーマーズ ヒストリー

1979年～1983年





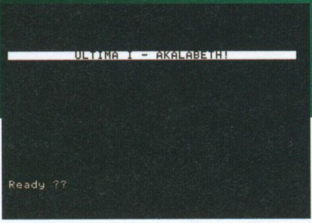




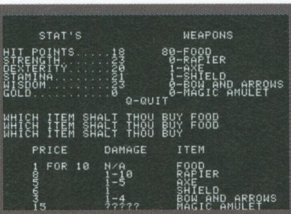
ウルティマの原型となったダンジョン探索RPG

AKALABETH

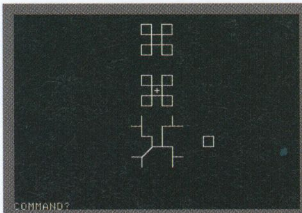
WORLD OF DOOM



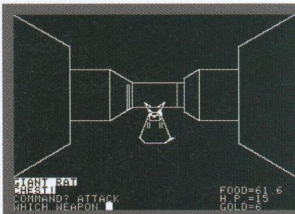
ゲームタイトルには Ultimaの文字が



キャラメイクと買い物後にゲームスタートとなる。ちなみにFIGHTERとMAGIという2種類の職業が用意されており、それぞれ特色が異なる。



上の写真は2D表示の地上フィールドである。見にくいうえに操作方法がかなり異質で、初プレイ時には非常に戸惑う。



ダンジョンに潜ると表示は3Dに切り替わる。敵はダンジョン内でのみ出現し、バルログを倒すことがゲームの目的になる。

『AKALABETH』は『Ultima』シリーズの作者として知られるロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオッド氏が高校生時代に制作したコンピューターRPG。彼ははじめ本作をPCショップに持ち込み、彼の母親が描いた絵とジップロックのパッケージで販売されることになった。これが1979年（1980年とも言われる）のことであり、本作はコンピューターRPGの始祖とされる『Ultima』や『Wizardry』の発売よりも2年ほど先行した存在である。

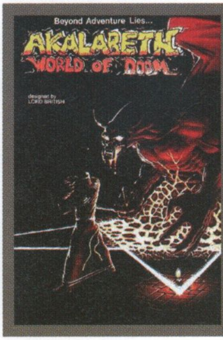
その後、本作はカリフォルニア・パシフィック・コンピューター社の目に留まり、正式に販売される。ギャリオッド氏はゲーム1本の売り上げに対し5ドルを受け取る契約をし、3万本の売り上げで1万5千ドルを手にしたという。

本作以前にもコンピューターを使ったRPGは存在していたが、基本的にそれらはテキスト表示のものがほとんどであり、一般的に流通している作品も少なかった。これらのことから考えるに、本作は現代型のコンピューターRPGとしては世界でほぼ最初期のゲームであり、この後に続くRPGブームの先駆者であるといえる。また、本作の成功によってその後の『Ultima』シリーズが作られていくことになることを考慮すると、本作のゲーム史における役割は非常に重要なものであることが分かる。

そして、本作は後に『ウルティマコレクション』（海外版）に収録される際に『Ultima0（ゼロ）』の名が与えられ、正式にナンバリングタイトルと認められる。しかし、日本で『Ultima』の人気がイマイチなこともあり、この歴史的作品は一般にあまり知られていない。

ゲームの舞台は2Dの地上フィールドと3Dのダンジョンで構成され、地上にはショップも存在している。冒険の中心はダンジョン内であり、敵はここにしか出現しない。最終的にはラスボスであるバルログを倒せばゲームクリアだが、やはり昔のゲームだけあってボリュームは控えめである。

また、本作はかなり独特な操作方法を採用しており、東西（ダンジョン内では左右の方向転換）への移動は矢印キーであるのに、北（前進）への移動はRETURNキーで南（180度方向転換）への移動は/キーで行う。これはAppleⅡのキーボードの配列上の問題のためである。



カリフォルニアパシフィックコンピューター社から発売された『AKALABETH』のパッケージ。こちらのバージョンも発売日には1980年説と1981年説があり、はっきりとはしていない。

DATA AKALABETH WORLD OF DOOM

メーカー/California Pacific Computer Company
発売日/1979年

定価/34.95$

対応ハード

AC アーケード | **PC パソコン** | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード

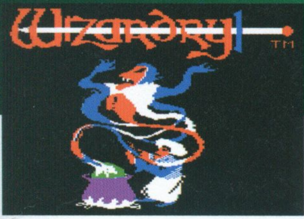
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはAppleⅡ用でDOS版も存在する。中古ソフトは当然入手困難であるが、iOS版が170円でダウンロード可能である。

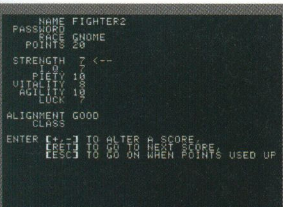
日本のRPGに最も大きな影響を与えた伝説の作品

Wizardry

Proving Grounds of the Mad Overlord



シナリオとデータのアンドリュー
プログラムのロバート



パーティ制を採用し最高で6人までのキャラで冒険が可能。キャラは6種類の能力値・5種類の種族・3種類の属性・8種類の職業で構成される。

『Wizardry』は『Ultima』と並びコンピューターRPGの始祖と称えられる作品。主な制作者はロバート・ウッドヘッド氏とアンドリュー・グリーンバーグ氏で、彼らはコーネル大学在学中に本作を制作。オリジナルであるAppleⅡ版は1年間で2万4千本ほどを売り上げたという。

『Wizardry』(Wiz)はテーブルトークRPG(TRPG)をコンピューター上で再現するために作られた作品で、随所にその名残がみられる。例えば攻撃の命中率は攻撃スキルが、20面体のダイスの数値(実際は乱数だが)よりも大きければ攻撃成功、といった判定が行われている。また、本作で扱われている種族や職業といった概念もTRPG譲りのものであり、『Wiz』以前に現在のコンピューターRPGでも通用するシステムは既に作り上げられていたのである。



AppleⅡ版のゲーム画面は文字情報が大半を占め、ダンジョンのグラフィックが表示されるのはほんの1部分のみ。

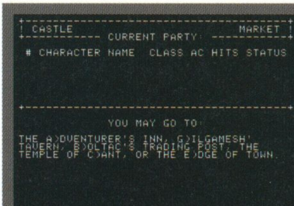
また、本作独自の要素として職業に侍や忍者といった日本固有のものが含まれていることがある。これは制作者の1人ロバート・ウッドヘッド氏が親日家であったことに起因する。しかし、結果的にこれが日本で大ヒットに至る要因の1つにもなっており、『Ultima』よりも『Wiz』が日本人に受け入れられたのも、この職業や侍の最強武器「MURASAMA BLADE!」(AppleⅡ版はスペルが間違っている)に親しみを抱いたことによるものだろう。

『Wiz』は徹底的に戦闘に特化したゲームであり、容量の問題からシナリオ部分をバッサリと切り落としてしまっている。その代わりに戦闘を中心としたゲームバランスは恐ろしいほど練り込まれているのだが、これは当時ロバートの部屋に夜な夜な友人が訪れ、制作途中の『Wiz』をプレイし、充分なテストプレイを受けることができたからである。そしてその中にはプレイヤーにはお馴染みの経験値稼ぎの友「マーフィーズゴースト」ことPaul Murphyも入っていた。このように本作は奇跡的にスタッフにも恵まれ、類い希なる名作として世に送り出されたのだ。

シリーズ作品

Wizardry#2 ※1	PC・FC・SFC・PS・SS・etc.
Wizardry#3 ※2	PC・FC・SFC・PS・SS・etc.
Wizardry#4 ※3	PC・PCE・PS
Wizardry#5 ※4	PC・SFC・PCE・PS
Wizardry6 ※5	PC・SFC・SS
Wizardry7 ※6	PC・PS・SS
Wizardry8	PC

※1…Knight of Diamonds
※2…Legacy of Llylgamyn
※3…The Return of Werdna
※4…Heart of the Maelstrom
※5…Bane of the Cosmic Forge
※6…Crusaders of the Dark Savant



冒険の拠点となる城にはHPやMP回復用の宿屋、買い物ができる商店、死者復活のための寺院など後のRPGで常識となる施設が揃っている。

DATA Wizardry Proving Grounds of the Mad Overlord

メーカー/Sir-Tech
発売日/1981年9月

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

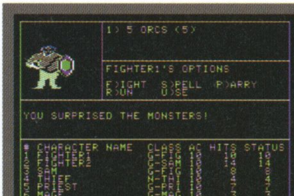
定価/不明

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

ローカスから出版された「ウィザードリィコレクション」にAppleⅡ版のシナリオ1～5が収録されているが、既に絶版になっている。

※…AppleⅡ版の発売日・AppleⅡ版の定価



戦闘はターン制で1～3のキャラが前衛、4～6のキャラが後衛を担う。直接攻撃が可能なのは前衛のみで、後衛は魔法で支援・攻撃を行う。

法則を知っていれば アイテム集めが捗る



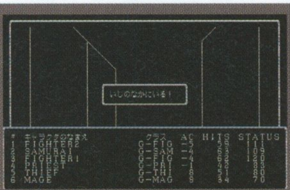
PC-88・PC-98・FM-7・X1・MZ2500 日本語版の発売は1985年
オリジナルより4年後に日本語PC版が発売された。1984年発売のIBM PC版がもとになっており、オリジナルよりかなり遊びやすい。

AppleⅡで大ヒットとなった本作はその後各種PCに移植されていくことになる。84年にはDOS版が、翌85年には遂に念願の日本語PC版が発売された。ストーリー性が限りなく低い『WIZ』といえども、やはり言語の壁は高く感じられてしまうもので、日本語で表示される『Wiz』によって初めてその楽しみを知ったプレイヤーも多いだろう。ちなみにDOS版はバグにより能力値の上昇率が非常に低くなっており、マゾプレイヤーにオススメだ。

それまで国産RPGに慣れ親しんでいたプレイヤーにとって、本作との出会いは衝撃的であった。大量のアイテム・個性的で数多くの敵モンスター・そしてそのモンスターが繰り出す特殊攻撃の数々。その中でもプレイヤーキャラの経験値を奪いレベルを下げるエナジードレインは凶悪であり、ほとんどのプレイヤーが最終手段であるリセットに手を伸ばした。また、本作にはその他にもリセットを余技なくされる仕様が目白押しであり、特にキャラが永久に消滅する「ロスト」の前で、リセット否定を貫き通したプレイヤーはどれほどいたのであろうか。



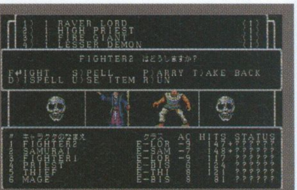
英字のタイピングが必要
呪文を使う際や宝箱の罠解除の時には、その名前をキーボードでタイプする必要がある。スペルの間違いは強制的に失敗となる仕様であった。



パーティ全滅の恐怖
『Wiz』はキャラの死亡に対するペナルティが重く、全滅の場合は死体が迷宮に残される。さらに石の中にワープした場合は全員のロストが確定する。

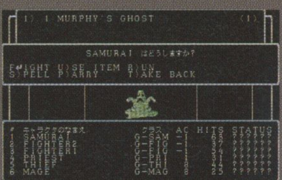
これらの仕様から本作の難易度は非常に高いと思われているが、実際にはクリアするのは実に簡単である。それは当然リセット前提での話だが、本作は(地下)1階でレベルを上げエレベーターで4階に行きブルーリボンを入手、後は9階でレベルを再び上げて装備を調えればワードナの待つ10階へはすぐである。根性を入れてプレイすれば1日でクリア可能である。

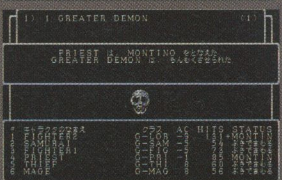
しかし、ワードナを倒しても本作は終わったことにはならない。そこからキャラを育て、数々のアイテムを入手することこそが本作の醍醐味であり、10階にたどりついてからが本番なのである。多数のアイテムの中でも特に「MURAMASA BLADE!」「GARB of LORDS」「SHURIKENS」は日本で三種の神器と呼ばれ神聖視されており、入手が難しいレアアイテムの代名詞となっている。ところが近年になって本作のシステムが解析されると、レアアイテムは全14種類存在し、この三種もそのうちの1つでしかないことが判明。実はブレストプレート+2と三種の神器のドロップ率は同じだったのである。そして、これらのレアアイテムを5%の確率で落とす敵が10種、10%の確率で落とす敵が6種存在することが分かった。また、この16種の敵が3つアイテムを落とした場合はその1つはレアアイテム確定である(経験上)。これらを知ったうえでプレイすれば、また違った『Wiz』が楽しめるようになるだろう。



レアアイテムのドロップ
レアアイテムを落とす可能性のあるモンスターは全16種類。特に確率が高い6種のモンスターは皆強敵ばかりだ。

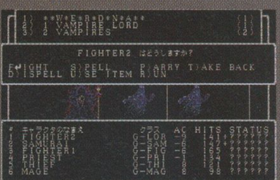
経験値稼ぎ

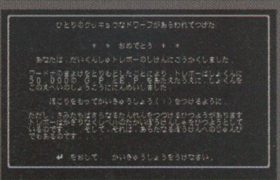




序盤～中盤にかけての経験値稼ぎのお供となるのが1Fの固定モンスターであるマーフィーズゴースト。また、10Fを冒険できるレベルになってからはグレーターデーモンの養殖が有名だ。

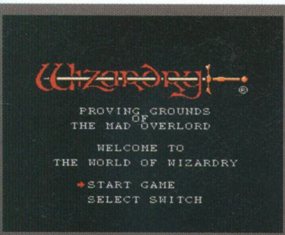
ワードナ討伐





ゲームの本来の目的はワードナから魔除けを取り戻すことである。しかし、それを達成しても簡単な文章が表示されるのみで、ワードナは無限に復活する(FC版以外)。

バグ修正版も一応は存在する



FC版は1987年発売
日本での『Wiz』人気を確定付けることになったFC版は、従来の作品を凌駕する出来だった。

日本語PC版で日本人のファンを増やした『Wiz』が、さらに一般プレイヤーにまで浸透するきっかけとなったのが、このファミコン版『Wiz』である。発売は日本語PC版と同じアスキーから。移植作業を担当したのは遠藤雅伸氏率いるゲームスタジオである。

このFC版の特徴はとにかく軽いこと。それまで、どちらかと言えば重いゲームであった『Wiz』が手軽に遊べるようになっている。まず、FCというハードとROMカセットの特性上、ゲームを立ち上げるまでがほんの数秒である。これは何度もリセットすることになりがちな『Wiz』にとって、非常に相性がいい。また、メッセージの表示も高速であるし、ダンジョン内での移動も快適である。そして、何よりもこれまでわざわざタイピングしなければならなかった魔法や罠の解除が選択式になったのだ。これでタイプミスからテレポーターが作動し、パーティ全員がロストという悲劇が起こらなくなった（同時に緊張感は薄れたが）。その他に前述のワープで石の中という状況も、ロストにはならなくなっている。このようにライトユーザーにも配慮した移植が行われた結果、『Wiz』ファンの裾野は大きく広がっていったのである。ちなみにロバート・ウッドヘッド氏もFC版をプレイし、その時点でベストであるとの発言を残している。



FC版は敵の攻撃が当たりやすい。そのため、クリティカルヒットやエナジードレインの恐怖がPC版以上になり、リセットの回数も相対的に増えた。

しかし、本作もまた近年になってシステムが解析され、驚くべき事実が発覚したのである。個人的に昔からFC版は敵の攻撃を受けやすく、そのためエナジードレインなどを喰らうことが多いと感じていた。ところがそれは筆者の思いこみなどではなく、事実だったのである。FC版は敵からの攻撃が命中するか否かの計算時に、プレイヤーキャラのAC（アーマークラス）を参照していないことが判明したのだ。つまり、裸の状態でもレアアイテムで着飾った状態でも、敵の攻撃の命中率は同じだということ。ACを下げる呪文など全く意味はなかったのだ。



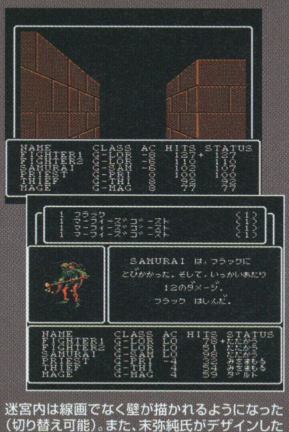
FC版にはエンディングとしてスタッフロールが流れるようになった。ただし、階級章付きのキャラの前には2度とワードナは現れない。

これまではゲームバランスが優れていると思っていたのに、事実を知った途端にしらけた気分になるのはどうしてだろうか。どうかネタバレに読者の皆様を巻き込んだ筆者を恨まないで欲しい。なぜならば、この事実によってFC版の評価は失墜してしまうかもしれないが、FC版の果たした歴史的役割には何一つ傷がつくことはないからである。



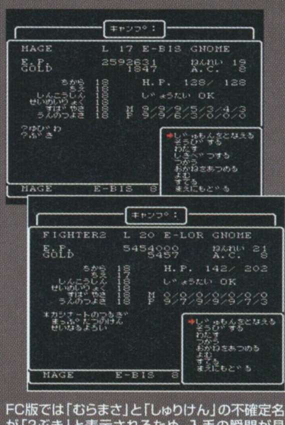
ポイズンジャイアントにマカニトが効くなど、PC版から細かい仕様の違いがある。また、6Fと8Fの迷路の形状が大幅に変わっている。

グラフィックの強化



迷宮内は線画でなく壁が描かれるようになった（切り替え可能）。また、末弥純氏がデザインしたモンスターは完成度が高く、新たな『Wiz』の世界を構築するのに一役買っている。

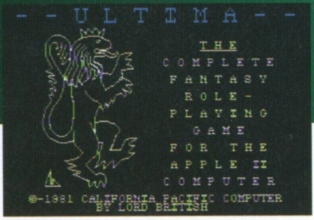
三種の神器



FC版では「むらまさ」と「しゅりけん」の不確定名が「?ぶき」と表示されるため、入手の瞬間が見て取れる。また、「せいなるよろい」もヒーリングが発動するため取得が分かりやすい。

Ultima I

The First Age of Darkness



変化こそがUltimaの真骨頂

『Wizardry』と並び日本のRPGに多大な影響を与えながら、いまいちマイナーゲームの域を脱していない悲運の名作。それがこの『UltimaI』である。特に日本のRPGは戦闘システムを『Wiz』から、その他のシステムを本作から影響されており、もしも本作が日本人に見向きもされていなかったら、日本のRPGの主流は『Wiz』方式の3Dダンジョンものになっていただろう。

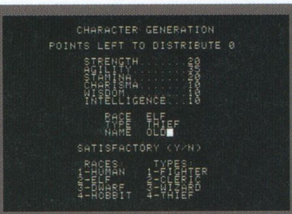
本作で採用されている2Dの地上マップと3Dのダンジョンという組み合わせは、原典『AKALABETH』の時代から取り入れられている。その進化形である本作は地上に城や街があるほか、敵も出現し冒険の舞台が広がりを見せている。『Wiz』が戦闘以外の部分をそぎ落としているのに対し、『Ultima』は視覚的にも冒険気分を刺激するものになっており、広大な大地と暗く狭いダンジョンの対比が気分を盛り上げてくれる。

そして、このフィールドの広さを活かすために存在しているのが各種の乗り物。地上をスムーズに移動するための馬や車のほかに、海を移動するための船も用意されており、後の「ドラゴンクエストII」における目玉の1つは、既に本作で実装されていたのである。さらに本作には宇宙船も登場。物語後半にはその宇宙船にのって宇宙へと飛び出していく。この様に本作の世界観はかなりのごった煮感が漂うものであり、まとまりのなさがファンの幅を狭めることにもなっている。

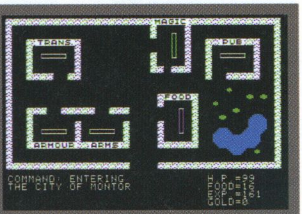
そして、この一見無統制にも思える自由な気風は本作のいい部分でもあり悪い部分でもある。『Wiz』が長い間システムを変えずに作られていったのにも関わらず、『Ultima』シリーズは作品によってシステムもゲーム性も全く異なっている。そのため、『Wiz』は保守層に愛され続け、何か新しい試みやシステムは『Ultima』から生み出されてきた。世界で初めて成功を収めたMMORPGである『ウルティマオンライン』もこういった気風から開発されたものなのである。

シリーズ作品

UltimaII The Revenge of the Enchantress	PC
UltimaIII Exodus	PC・FC
UltimaIV Quest of the Avatar	PC・FC
UltimaV Warriors of Destiny	PC
UltimaVI the False Prophet	PC・SFC
UltimaVII the Black Gate	PC・SFC
UltimaVIII Pagan	PC
UltimaIX Ascension	PC

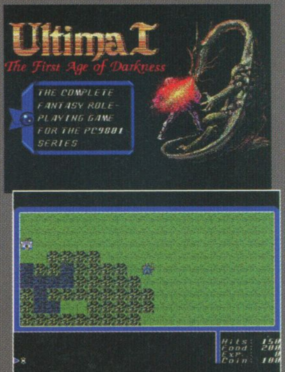


4種類の種族と4種類の職業を選択可能。2種類の職業のみであった『AKALABETH』から大きく進歩している。



AppleII版の町。見た目は時代を感じさせるグラフィックだが、RPGにおける冒険の拠点としての機能は充実している。

PC-9801版



多くの人がプレイしたであろうPC-88版よりもグラフィックが美しく、上位機種らしさが出ている。ちなみに「ウルティマコレクション」に収録されているのはこのPC-98版である。

DATA Ultima I The First Age of Darkness

メーカー/California Pacific Computer Company
発売日/1981年6月

定価/不明

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

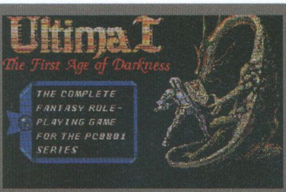
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

コンシューマー機には一切移植されていない。シリーズのI～VIIIまでを収録した「ウルティマコレクション」が発売されているが、問題も多いようだ。

※…AppleII版の発売日・AppleII版の定価

シリーズの最初ながら ゲーム性は破天荒



遅れて移植されたPC-88版 和名はウルティマI 第一暗黒期

『UltimaI』の日本語版移植は長い間見送られており、それが実現したのは1988年12月のこと、『UltimaⅣ』発売の後であった。

このように本作は後のRPGの発展に大きな貢献をした作品であるが、先にも述べた通り日本での人気はあまり高くはない。何故か日本では本作が長い間移植されないままであり、日本語版の発売は1988年末になってからのことであった。88年と言えば海外で『UltimaⅤ』が発売された年であり、前年には『UltimaⅣ』の日本語版も発売されている。やはり、ナンバリングタイトルは1から始めたいと思うのが人情であり、この発売順の前後が本シリーズに何らかの悪影響を及ぼしたのは間違いないであろう。

後のシリーズ作品ではアバタール(徳の化身)と呼ばれる主人公が、いかにして徳を身につけていくかがクローズアップされていくが、本作にはまだそういった概念はない。一応、後付けで「後にアバタールとなる勇者の冒険」だという話になってはいるが、本作制作時にはまだそこまでの構想はなかったようである。



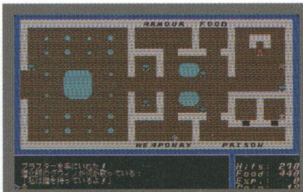
ダンジョンは3D表示

ダンジョン内では前後左右から敵に襲われる可能性がある。また、本作ではターン制+リアルタイム制を採用している。

そのため、シリーズ最初の作品でありながら本作の自由度は非常に高い。城や店で盗みをすることは当然のことであるし、気に入らない住民には攻撃をしかけても構わない。見つかっても衛兵に襲われるだけであり、街や城を抜け出せば、瞬時に前科は消えてしまう。アバタールも改心する前はワルだったということだろうか。

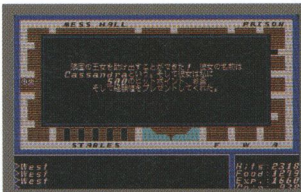
ゲームの目的は悪の魔導士であるモンデインを倒すこと。『Wiz』が目的のためにひたすら敵と戦い経験によって強くなっていくのに対し、本作はおつかいイベントをこなしてパワーアップしていくという仕組み。経験値によってレベルは上がるが、ほとんど意味をなしていないのである(魔法の威力が上がったりなどの効果はあるらしいが)。また、各地に存在する標識の文章を読むことでもステータスが上がっていき、その往復作業が敵との戦いよりも重要であったりもする。

先にも述べたが、主人公は後半には宇宙へと旅立つ。ここでは宇宙服かリフレクトスーツがないと即死するという罠があるほか、宇宙ステーションへのドッキングという難易度の高いミッションをこなさなくてはならない。この操作は非常に難しく、それまでのゲーム内容と一変するもの。さらには3Dシューティングゲームまでこなさなければいけないのだ。こういったゲーム性の変化についてこれないプレイヤーにとっては、やはり本作の評価はイマイチなものになるであろうし、逆にツボにはまれば熱心な信者になる。本作はそういうゲームなのだ。



見つからなければ盗み放題

本作では盗みや町の人への攻撃が可能。特に盗みは最初の城で最強の武器・防具が手に入るなど非常に役立つコマンドだ。

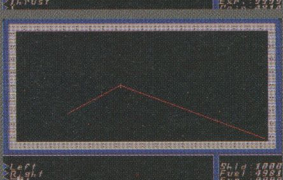


城には必ず捕らわれの王女がいる

本作の城には必ず隣国の王女が捕らわれている。これは倫理的に問題がありそうだが、助け出せばご褒美がもらえるので目をつぶっておこう。

舞台は宇宙へ



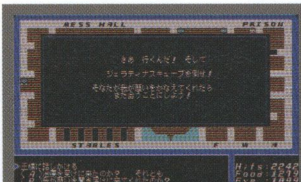


ストーリー後半では主人公がロケットで宇宙へと向かい、スペースエースの称号を得るために3Dシューティングをこなさなくてはならない。この展開には驚いた人も多いだろう。



シンボルエンカウントを採用

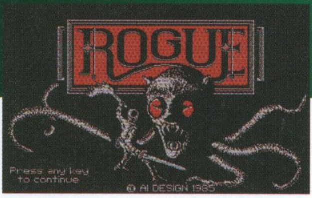
2Dで表示されるフィールド上では敵の姿が見えており、戦闘画面に切り替わることなくシームレスに戦闘が行われる。



王様の依頼

王様の依頼を達成すればキーアイテムが入手できたり能力値が上がったりする。特に強さの能力値は王様の依頼でのみ上がる。

Rogue



UNIXから全ては始まった

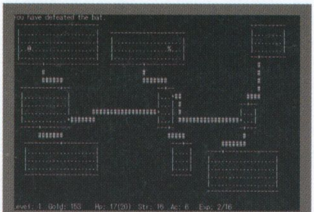
後世に大きな影響を与えたRPGは何も『Wizardry』と『Ultima』だけではない。この『Rogue』もまた、現在に至るまで様々な派生作品を生み出し、前述の2作品とは異なった発展を続けてきたのである。

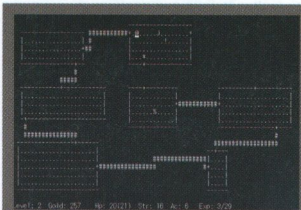
もともと『Rogue』はUNIX上で制作され、無償で配布され広まっていった。とはいえ、稼働しているのはUNIX上であるため、一般にまで広く遊ばれていたわけではなく、UNIXにふれる機会のある大学生などを中心にその人気が高まっていったのだ。その制作年は1980年頃とされており、主な開発者はMichael ToyとKen Arnold、Glenn Wichman等。彼らは後にA.I. Designを立ち上げ、『Rogue』をPCに移植し販売している。

本作の特徴はいくつも存在するが、最初にゲームが文字のみで構成されている、ということに目がいくだろう。本作のキャラやアイテム、壁、階段など全てはASCII文字で表現されており、「@」が主人公を表している。また、食料は「:」、巻物は「?」であるなど慣れるまでは何が何やら分からない。しかし、何度かゲームを続けているうちに、これらの記号が頭の中で意味を持つようになり、逆に通常の文章に使われている「)」が武器に見えてきたりするのである。

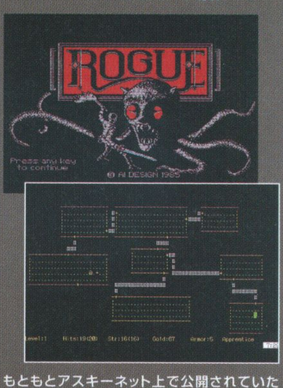
また、ゲーム性の特徴としては、本作がランダム性に富んでいることが挙げられる。本作のダンジョンは毎ゲーム自動生成されるが、その形は一定ではなく常に異なっている。また、ダンジョン内に落ちているアイテムも完全なランダムであり、繰り返しプレイをしても完璧な解法は見つからないようになっているのだ。また、アイテムの多くは使用してみるまで不確定名で表示されており、その不確定名すら毎回ランダムに変わってしまうという念のいれよう。さらにプレイヤーはこれらのアイテムを持ち帰ることはできず、クリア、死亡に関わらずゲーム終了後には、全てのアイテムと主人公のレベルは没収されてしまうのだ。これらの仕様により本作は、何度でも繰り返しのプレイが楽しめるようになっている。


アイテムの所持数には限りがあるため、取捨選択が非常に重要になってくる。また、基本的にアイテムは使ってみるまで効果が分からない。


上の写真が『Rogue』のオリジナルとも言える最初期Ver.の『Rogue3.6』である。現在ではWin上でプレイできるものが無償で入手可能。


画面上の@がプレイヤーであり、%は階段、!はポーションを表している。また、大文字の英字はそれぞれモンスターに対応している。

PC-9801版



もともとアスキーネット上で公開されていた『Rogue』をPC-98用に移植し販売したもの。通信費用がかからなくなったのはいい点だが、12800円という定価はいかがなものだろう…。

DATA Rogue

メーカー/―
発売日/1980年

定価/―

※…UNIX版の発売日

対応ハード

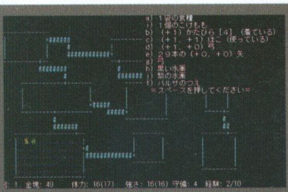
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

基本的に無償で配布されているゲームであるため、ネットで調べればダウンロード先はすぐ見つかる。逆に数が多すぎてどれをプレイするか迷うほどだ。

基本的にローグは無料でプレイ可能



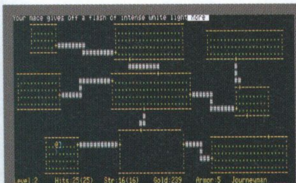
Rogue CloneⅡ 日本語版

有志によって制作された『Rogue』のクローンゲーム。オリジナルもいいが、やはり日本語表示は安心感がある。

日本における『Rogue』は、1985年から始まった「アスキーネット」上で公開され広まっていった。しかし、当時のパソコン通信は接続に電話代がかかり、無料であるはずの本作を遊ぶために、結局多大な費用が必要になってしまった。当時、本作の常連ランカーは月に数十万円もの電話代を支払っていたという。

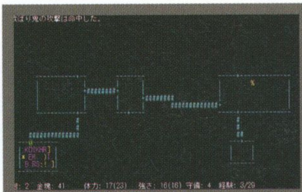
しかし、ちょうどその頃『Rogue』のクローンゲームが制作されており、それをリコーソフトウェア事業部の太田純氏が日本語訳し、MS-DOS用に移植を行った。これにより、『ローグ・クローン』は一部の人のみでなく、PCを持つ多くの人に無料で遊ばれる存在になったのである。また、同時期にアスキーから日本語PC版が正式に発売されたが、こちらは定価12800円というかなり強気の価格設定であった。

『Rogue』にはもともと著作権が存在しなかったため、数多くの模倣作品(クローンゲーム)が生み出された。それらは「ローグライクゲーム」と呼ばれ独自の発展を遂げていくことになる。その中でも有名なものはHack系とAngband系の2系統であろう。



PC-8801版

PC-98版からやや遅れた1986年1月に発売されたPC-88版。基本的には98版と同じもので、グラフィック的にも見劣りする部分はない。



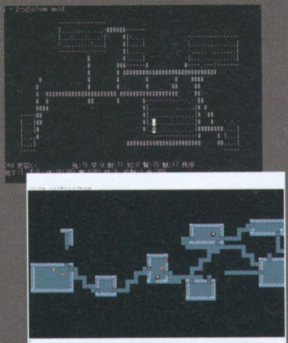
モンスターハウス

部屋の中に多くのモンスターがひしめきあう通称「モンスターハウス」も存在。準備なしで出くわすと死亡の可能性が高い。

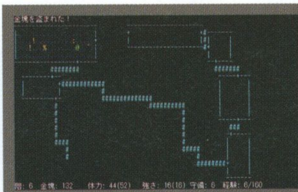
『NetHack』はローグライクゲームの1つであるが、オリジナルよりもアイテムやモンスターが増加しており、ゲーム開始時に職業を決めることができる。当然、職業ごとに特性が変わっているため、オリジナル以上に繰り返しのプレイに耐えられるようになっている。また、プレイヤーがペットを連れているのも特徴で、このペットは戦闘に参加するなど、プレイヤーの冒険を助けてくれる存在だ。

『Angband』もまた有名なローグライクゲームであるが、こちらは本来のゲーム性からかなりの変化がある。ゲームは迷宮ではなく地上から始まり、そこにはプレイヤーの家や店が存在。

NetHack



『NetHack』はローグライクゲームを代表するものの1つ。写真上は日本語化されたもので、写真下はWin向けに外見を大幅にリニューアルしたものである。

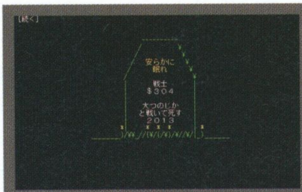


金塊=得点

金塊は冒険中には全く役に立たない存在。盗まれても特に問題はないが、本作はもともと得点を競うゲームであるのだ。

そのため、地下迷宮とこの地上の拠点を往復しながら、冒険を進めていくようになっているのだ。

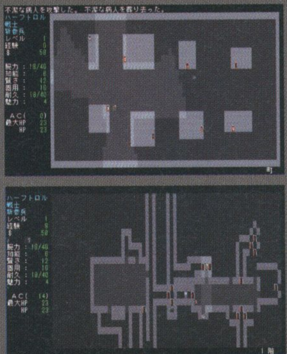
商業ベースでは1990年12月に発売されたゲームギア用の『ドラゴンクリスタル』が、コンシューマー機における初めてのローグライクゲームではないかと言われている。その後、1993年に『トルネコの大冒険』が発売され、ローグライクゲームは日本でメジャーな存在になっていったのである。



挑戦者の墓

志半ばで挑戦者が倒れた場合、得点と死因が表示されゲームは終了する。しかし、経験を積むことでプレイヤー自身が成長していくのだ。

Angband



『NetHack』と並ぶローグライクゲームの雄。町とダンジョンを往復しながら装備を購入し調えていくなど、『Rogue』からかなり発展したゲーム性を持っている。

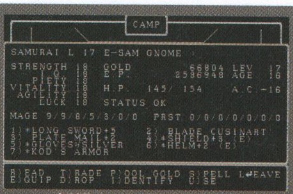
同一のシステムを利用し新たなシナリオでWizを発展させた

Wizardry#2

Knight of Diamonds



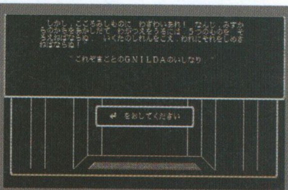
プレイヤーのやり込みが悲劇を生んだ



新規キャラ作成は不可
シナリオ1を起動してキャラを転送するとアイテムを持ったままのキャラが転送される。ただし、この状態ではゲームが簡単になりすぎてしまう。



コッズアイテム
各階でコッズ(KoDs)アイテムと呼ばれる武器・防具との戦いが発生。倒してしまえば強力なアイテムとしてプレイヤーの味方となる。



ダイヤモンドの騎士
ゲームの目的はニルダの杖を手に入れること。そのためにはコッズアイテムを全て集め、1人のキャラに装備させることが必要だ。

AppleⅡで大ヒットとなった『Wiz』には翌年すぐに続編が登場することになる。それがこの『Wizardryシナリオ2』邦題「ダイヤモンドの騎士」である。本作はオリジナルのシステムをそのまま流用しており、実質的に前作を所持していないと遊べないようになっている。その理由となるのが本作にキャラクターを作成する機能がついていないからであり、前作のキャラを転送することで、初めて本作を遊ぶことができるようになるのである。

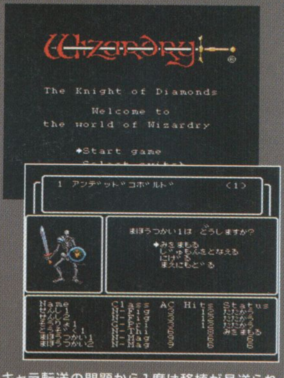
転送されたキャラは前作のレベルや強さを引き継ぐため、本作は序盤から強力なモンスターが登場する。しかし、制作者が想定していたのは、マスターレベルと呼ばれるレベル13前後のキャラによるスタートであったはずであり、これが悲劇の原因となってしまったのである。

前作の頁でも述べたが、『Wiz』というゲームはシリーズを通して目的達成後もプレイを続けることが、当たり前のことになっている。当然、多くのプレイヤーは続編発売まで前作を遊び倒しており、そのレベルは相当なものに達していた。そのため、いくら本作の敵が強くアイテムを失っているとはいっても、モンスターは鍛えに鍛えられたキャラの前には子供同然のものでしかなく、高レベルの侍や全ての呪文を覚えた忍者などの手によって、本作は簡単にクリアされてしまったのである。

また、中ボスの役割を果たすコッズアイテムは非常に強力な威力を持ち、それを手にしたキャラたちはまさに鬼に金棒状態になってしまった。こうして本作は『Wiz』にインフレをもたらし、プレイヤーからの評価は低いものになってしまった。

ファミコンにおける本作は少々ややこしいことになっている。ROMカセット方式のFCでキャラを転送するには「ターボファイル」が必要であり、その普及率の低さから本作の移植は見送られたのである。後にFC版オリジナルであるキャラ作成機能を有した本作が発売されるのは、本来の『シナリオ3』のあとで、そのためFC版の本作は『ウィザードリィⅢ』と呼ばれている。

FC版



キャラ転送の問題から1度は移植が見送られ、FCでは3作目として発売されたという経緯がある。レベル1のキャラから始める仕様上、ゲームバランスが大幅に変わっている。

DATA Wizardry#2 Knight of Diamonds

メーカー/Sir-tech
発売日/1982年

定価/不明

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

日本語PC版は1986年に発売されている。コンシューマー機版はシナリオ1～3がセットになっていることが多く、キャラの転送もしやすい(FC版除く)。

※…AppleⅡ版の発売日・AppleⅡ版の定価

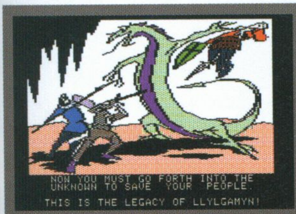
基本的には同一路線ながら僅かな変化が表れた3作目

Wizardry#3

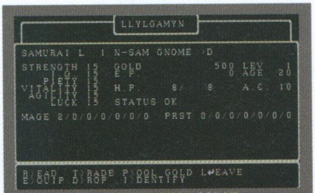
Legacy of Llylgamyn



性格に焦点をあてた シリーズの新機軸



シリーズで初めてOPデモが流れるなど、ビジュアルにも拘りが見える。それにしてもAppleⅡらしい味のある絵だ。



キャラの転送が前提

転送されたキャラはレベル1になってしまう。そのため、上級職ばかりのパーティは序盤のレベル上げに苦しむことになる。



迷宮内で1枚絵が表示

これまでのシリーズの迷宮は線画のみで描写され、イベントは白黒のメッセージのみであった。このお約束がシナリオ3で初めて破られた。

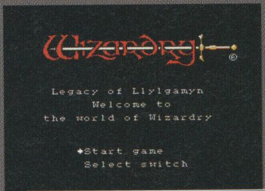
1982年の『シナリオ2』に続き、その1年後の1983年には本作『シナリオ3』邦題「リルガミンの遺産」が発売された。前作同様に本作もキャラの転送がプレイの条件ではあったが、前作での反省を活かして、キャラのレベルは1（機種によっては違っているかもしれないがここではPC-88版が前提）からのスタートとなる。しかし、ここには罠があり、転送したキャラが忍者やビショップなどの上級職で固められていると、成長が遅いという欠点が如実に表面化し、序盤が非常に厳しいものになってしまう。なかなかレベルが上がらない忍者を、思わず首にしてしまったというプレイヤーもいたであろう。

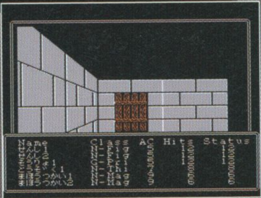
また、本作では善のキャラが入れないフロアと、悪のキャラが入れないフロアが存在。中立のキャラはどちらのフロアも行き来できるため、不遇の扱いを受けてきた中立の性格が本作では重宝されるようになった。ただし、中立のキャラは回復呪文を使える職業に就けないため、中立のキャラのみでクリアというわけにはいかない。そのため、キャラを入れ替えながら攻略していくのだが、これを面倒に感じるプレイヤーと、新鮮に感じるプレイヤーで本作の評価が分かれる。

そして、戦闘に特化しビジュアル面が弱かった『Wiz』シリーズで、初めて変化が確認されたのも本作であり、様々な部分でゲーム的な演出が見られる。また、クリアしてからが本番であったこれまでのシリーズよりは、クリアに至るまでのシナリオやゲーム性に重点が置かれている。とは言え、やはり本作も『Wiz』であることに変わりはなく、結局プレイヤーはゲームクリア後にアイテムを探して迷宮を探索し続けるのであるが。

前のページでも述べたが、ファミコンでは本作が2作目として発売され、FC版の『ウィザードリィⅡ』とは本作のことである。購入の際にはサブタイトルまで確認すれば間違いが防げるだろう。また、FC版にはキャラの作成機能が搭載されているため、単品でも遊ぶことが可能である。

FC版





シナリオ2の移植見送りに従い、FCでの2作目として発売された。キャラの転送を前提としていないため、新キャラを作成することももちろん可能である。

DATA Wizardry#3 Legacy of Llylgamyn

メーカー/Sir-tech
発売日/1983年

定価/不明

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

シナリオ3も実に多くのハードに移植されている。GB版以外は中古価格もほどほどで、これもプレイ環境に困るようなことはないだろう。

※…AppleⅡ版の発売日・AppleⅡ版の定価

初めて日本語版が発売されたウルティマ

Ultima II

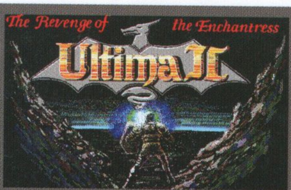
The Revenge of the Enchantress



壮大な世界観ながら外見で損をしている



オリジナルであるAppleII版。『UltimaI』と比べても外見上はあまり大差がないが、内部的にはプログラムがマシン語になっており進化している。



PC-9801版

日本語PC版でも後発のPC-98版はグラフィックが圧倒的に美しく見やすい画面になっている。現在プレイするならやはり98版が最適だろう。



タイムドア

写真の中央に見える青いトビラがタイムドアである。本作ではこのドアを使って時代と空間を移動しながら冒険をする。

本作は『Ultima』シリーズの2作目であり、初めて日本語版が発売された『Ultima』である。それまで何度も噂には聞いていたものの、プレイするには至らなかった日本語PCユーザーが、本作によって初めて『Ultima』に触れることになった。時は1985年、『ザナドゥ』などの発売により日本のPCゲーム市場で、RPGが最も盛り上がっていた時期である。

そして、恐らく本作によって日本における『Ultima』シリーズの失敗が決定づけられたと考えられる。その失敗の原因の1つといえるのが、1982年に発売されたAppleII版をそのまま発売してしまったこと。右下のPC-88版の写真を見ていただければお分かりだと思うが、グラフィックはほぼAppleII版と同じである。既に相当に洗練されたグラフィックのゲームが発売されていた当時において、PC-88ユーザーが本作の画面写真から、購買意欲をそそられたとはとても思えない。

そして、本作はシリーズの中でもトップクラスに難易度が高い作品。前作をプレイして『Ultima』に慣れているプレイヤーならまだしも、本作で初めてシリーズに触れるプレイヤーには本作は厳しすぎではないかと思われる。レベルを上げてもほとんど意味はない、泥棒や住民の殺害はマイナスにはならないといった、前作からのお約束を知らないと、本作をクリアすることはままならない。また、これらのことが国産RPGとは真逆であるため、ハマってしまうプレイヤーもいた。

後に発売されたPC-98版はグラフィックが大幅に改善され、バグ(?)によって難易度も大幅に下がっていたため遊びやすい。そのため、なおさら88版が惜しく感じられてしまう。



能力値UP

某ホテルにいる能力値を上げてくれる人物。本来は寄付が必要だが、PC-98版では無料で能力値を上げてもらえるバグがある。

PC-8801版





日本では『UltimaI』よりも先に本作が発売された。見た目はApple版に準じており非常に見にくいままである。後にポニカからリニューアル版が発売されたが、そちらは98版ベースで美しい。

DATA UltimaII The Revenge of the Enchantress

メーカー/Origin Systems
発売日/1982年8月24日

定価/不明

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

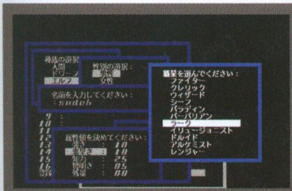
コンシューマー機には一切移植されていない。PC版の入手も難しく、かなり厳しいプレイ環境だ。「ウルティマコレクション」ならば98版がプレイ可能。

※…AppleII版の発売日・AppleII版の定価

UltimaⅢ
EXODUS



遊びやすくはなったが情報の少なさは厳しい



4人パーティ
シリーズで初めてパーティ制を採用。メンバーの職業をどのような構成にするかで、難易度が大幅に変化する仕組みだ。

前2作はシステム的にもかなり似通ったものであったが、この3作目において『Ultima』は大きな変革を遂げる。そして、癖のあった2作目までと比べて本作は遊びやすくなっており、国産RPGに慣れたプレイヤーが『Ultima』に触れる入門用としてピッタリの作品になっている。

前作までは主人公の一人旅であったが、本作では初めから4人パーティでゲームが始まる。このパーティメンバーの職業はプレイヤーが自由に決めることができ、その組み合わせによっては冒険が非常に厳しいものになってしまうこともあるため、特性を考慮したうえでパーティの構成を考えた方がよい。



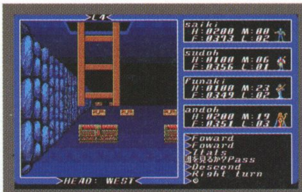
戦闘画面
戦闘はタクティカルコンバットに進化した。ただし、コマンド入力に時間制限があるため、じっくりと考えている余裕はない。

また、前作までは敵にぶつかることで攻撃するという方式だったが、本作では敵と接触すると画面が切り替わりタクティカルコンバットが展開される。基本的に敵と離れた状態から戦闘がスタートするため、飛び道具が圧倒的に優位な武器になっている。そして、この戦闘方式は後のシリーズにも受け継がれていくことになる。

このようにゲーム性が大きく増した本作ではあるが、初期の『Ultima』らしい部分は残っている。泥棒や住民への攻撃が攻略の難易度を下げることもそうだが、情報が断片的で独力でのクリアが、かなり頭を悩まされる点は前作までと同じである。ゲームは難しくて当たり前、謎解きが多いほどゲームが楽しい、というプレイヤーには何の問題もないが、ゲームはエンディングを見られて当たり前、という層にはやはり本作は厳しいかもしれない。もっともそういった層は洋ゲーには手を出さないとは思うが。

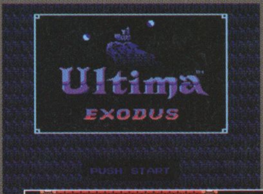


悪事もOK
『UltimaⅣ』以降と異なり様々な制約がない。町の住民を攻撃してもペナルティはなく、衛兵にさえ捕まらなければ悪事をし放題である。



ダンジョンで資金稼ぎ
ダンジョンで資金を稼ぐのはシリーズの基本。本作ではダンジョンに大量の宝箱があり、貧乏なパーティを救ってくれる。

FC版





FC版のタイトルは『ウルティマ ～恐怖のエクソダス～』。当時は『ドラクエ』と比較されて散々な評価であったが、実際は再現度もそれほど悪くはなく、そこそこ遊べるソフトである。

DATA UltimaⅢ EXODUS

メーカー/Origin Systems
発売日/1983年8月23日

定価/不明

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

圧倒的に入手しやすいのはFC版で、中古価格も格安である。

※…AppleⅡ版の発売日・AppleⅡ版の定価

光栄の黎明期に発売されたウルティマ型RPG

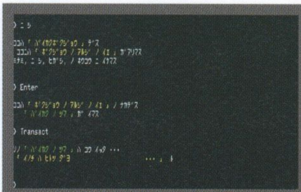
ダンジョン



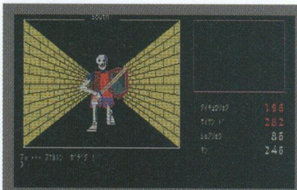
130×130マスの広大なダンジョン



日本最初期のRPGの1つ
コンピューターRPGがAppleⅡを持っている人のみ遊べた時代は終わり、国産PC用ゲームに新たな時代が訪れた。



町中はテキスト表示
町に入るとテキストのみが表示され、東西南北を選んで進んでいく。しかし、これが意外に広くマッピングしないと迷ってしまうほどなのだ。



ダンジョン内は3D表示
ゲーム名が示すとおり、ダンジョンに入ってからがゲームの本番なのだが、これがまた驚くほどの広さでプレイヤーの根気が試される。

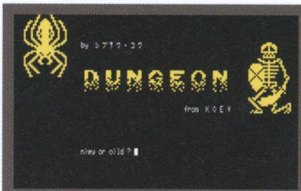
日本初のコンピューターRPGは何であるかという議論はこれまで散々しつくされてきたが、明確な答えというものは出てはいない。その理由としては、当時の資料が少なく発売日がハッキリとは分からない、RPGというゲームジャンルが確立されておらず、ADVとのジャンル分けが難しいなどがある。しかし、その候補はある程度絞ることが可能であり、『アルフガルド』(アスキー)、『ドラゴン&プリンセス』(光栄マイコンシステム)、『ぱのらま島』(日本ファルコム)『ポイボス』(大名マイコン学院)などがそれにあたる。

そして、この頁で紹介している『ダンジョン』も候補の1つであり、光栄は当時前述の他に『地底探検』『剣と魔法』といったRPG(風の)ゲームも発売していたが、その中でも本作は現代型RPGに最も近い存在であると言える。

本作は2Dのフィールドと3Dのダンジョンで構成されている、いわゆる『Ultima』方式のRPG。また、5種類の職業が選択可能であったり、食料の概念、時間制限ありのターン制、コマンドが単語の頭文字であるなど本作が『Ultima』から受けた影響はあまりに大きい。

しかし、町へ入ると突然テキスト表示になったり、ダンジョンがあり得ないほど広大であるなど、本作独自の要素も少なからず存在する。特にタイトルにもなっているダンジョンへの力の入れようは凄まじく、あまりに広いダンジョンに多くのプレイヤーがマッピングを断念せざるを得なかったほどである。

この点が災いとなり、本作はかなり厳しめの批評を受けたこともある。実際にそのゲームバランスはお世辞にも優れたものとは言い難いが、まだ国産RPGが黎明期だったことを考慮すれば、それも仕方がないことであろう。



PC-8001版
オリジナルであるPC-8001版はテープで発売された。見た目的には88版の方が上であるが、基本的なゲーム性は変わらない。

ストロベリーポルノシリーズ





光栄は当時ストロベリーポルノシリーズと名付けたエロゲーの制作・販売も行っていた。その中でも上写真の2作はRPGの要素を取り入れた斬新なゲーム性である。

DATA ダンジョン

メーカー/光栄マイコンシステム
発売日/1983年12月

定価/7800円

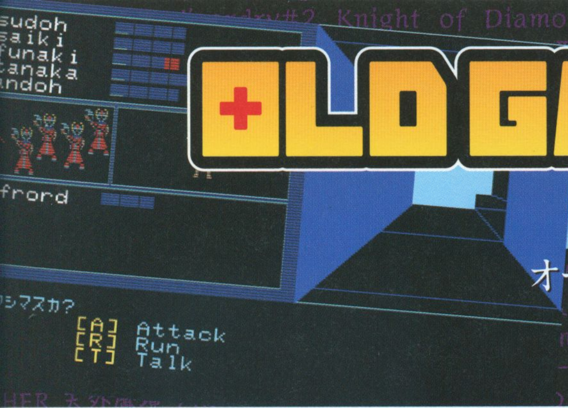
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

今後本作が配信されたりする可能性は極めて低いと言わざるを得ない。中古ソフトを探すならショップよりもネットオークションの方が早いと思われる。



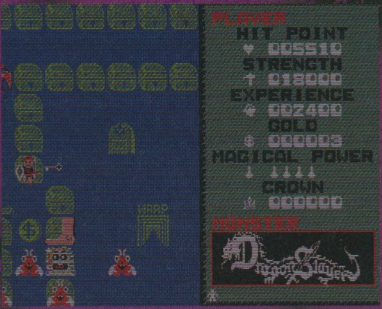
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1984年







ザ・ブラックオニキス



日本のRPG史の出発点に位置する

本作は一般に日本初のRPGと紹介されることが多い。しかし、発売日を基準にするならば、本作よりも先に発売されたRPGはいくつか存在するし、だからといって前述の話を根本から否定する必要はない。ただ、ここでハッキリといえるのは「ザ・ブラックオニキスは日本で初めて商業的に成功したRPGである」ということだ。また、「日本初の本格的RPG」という名称こそ本作を最も的確に表したものではないかとも思われる。

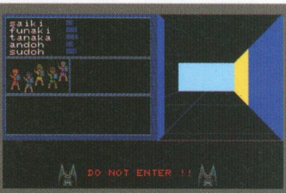
この1984年という年は日本でコンピューターRPGが花開いた年であり、本作以外にも名作と呼ばれる作品が発売されている。また、前年には光栄などからRPGと呼べる作品がいくつか発売されており、この2年間で日本のゲーム市場が劇的に変化していったことが分かる。

本作は初め光栄から発売予定であったが、社長である襟川陽一氏（シブサワ・コウ）の勧めによって独自ブランドからの発売に変更され、それによってBPSが設立された。主な制作者はヘンク・ブラウアー・ロジャース氏であり、その他にも何人かの外国人スタッフが制作に携わっている。そのため、本作は純粋な国産RPGではないと主張する人もいる。

ジャンル的には3DダンジョンRPGに属し、プレイヤーはウツロの街の辺境にそびえるブラック・タワーを探索する。また、最大で5人までのパーティを組むことができ、これらのメンバーは初めのキャラクターメイキングで作れるほか、ダンジョンや街で出会った冒険者を仲間に誘えば増やすこともできる。

また、本作ではキャラが死亡した場合に復活する手段が存在しない。その場合は新しいキャラを作成するか、ダンジョンで勧誘するかしなくてはならない。とは言え、本作では戦闘中以外ならどこでもセーブが可能なため、メンバーが死んだ場合はロードし直すのが最も手っ取り早いだろう。

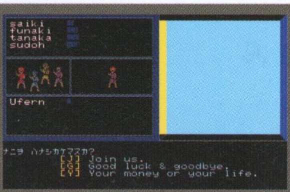
シリーズ作品	
ザ・ファイヤークリスタル	PC



理不尽なメッセージ
迷宮の入り口前ではDON'T ENTER!!のメッセージが出現し、入り口自体も壁の奥に隠されている。これも当時のPCゲームらしい理不尽さだ。



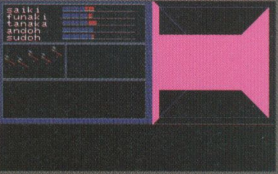
キャラの外見に拘る
キャラには職業の概念などは存在しないが、キャラメイク時に髪型や服装を自由に決めることができる。



仲間を勧誘
町や迷宮内には人間のキャラが徘徊している。パーティの人数が5人に満たない場合は、彼らを誘うことが可能である。

イロ　イッカイ　ズツ....





本作唯一にして最大の謎がこの「イロイッカイズツ…」である。これはパソコンのカラーコードの順番に従ってカラー迷路を移動するというもので、かなり難解な謎解きであった。

DATA ザ・ブラックオニキス

メーカー/BPS
発売日/1984年1月

定価/7800円

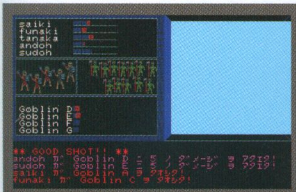
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ASCII刊行の「蘇るPC-8801伝説」に続編と共に収録されている。FC版の中古はかなり安値だが、GB版は高めである。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

初心者向けだが理不尽さもあり



視覚重視でRPG初心者にも理解しやすい
体力がゲージで表示されている、出現した分の敵グラフィックが全て表示されるなど、一目で状況が理解できるようになっている。

制作者自身が後に語っているように、本作はRPG初心者向けに制作されており、その配慮が各所に見られる。例えば本作には毒や麻痺といったバットステータスが存在しない。そのため、初心者が毒に気づかずにキャラを殺してしまうといったことが起こらない。また、回復アイテムの種類が少なくなり混乱することがないようになっている。そして、プレイヤーが一目で分かるように敵と味方キャラの体力がバーで表示され、減った分の体力は赤くなることで、視覚的に残りの体力が判別できるのである。

このビジュアル面へのこだわりはキャラ作成時から存在し、名前をつけるだけでなく髪型や服装までも選べる。そして武器や防具を買い換えればキャラのグラフィックが変化し、強くなったことが実感できるのである。これらの仕様により、プレイヤーはキャラに感情移入しやすくなっているのだ。



クラーケンの恐怖
井戸の奥底に潜みプレイヤーを待ち受けるクラーケン。知らずに井戸の奥に潜った数多のプレイヤーが餌食にされたはずだ。



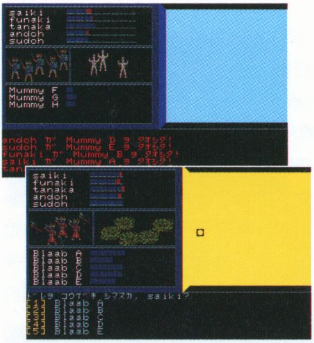
レベルの上限は低め
レベルの上限が低いだけあって、レベルアップに時間がかかりキャラはなかなか成長しない。特にレベル8以降はかなり大変だ。

と、様々な面で初心者への配慮が見えるのだが、同時に本作には理不尽な部分も散見する。それは迷宮の入り口のメッセージもそうであるし、本作をプレイした人なら誰でも1度は経験するクラーケンによる全滅、ウツロの街で表示される「イロ　イッカイ　ズツ」のメッセージで謎を解かなくてはいけないカラー迷路もそうである。特に謎解きらしいものがほぼ存在しない本作において、カラー迷路はプレイヤーの前に大きく立ちはだかる壁であった。

しかし、これらの点を考慮しても本作が名作であるという評価は揺るぎないものであり、日本の多くのプレイヤーにRPGの楽しさを広めた功績はあまりに大きい。そして、次回作の『ザ・ファイヤークリスタル』では魔法を導入し、次の『ザ・ムーンストーン』では冒険の舞台が野外へと広がり、『アリーナ』ではプレイヤーキャラ同士の対戦ができるはずであった。こうして段階的にゲームの幅を広めていく試みは2作目で潰えてしまい、結局3作目以降は発売されることなく、BPSは2001年に解散してしまった。非常に残念なことである。



見えないマント
見えない敵ハイダーを倒すと魔法のマントが手に入り、キャラの姿が消える。これまでのビジュアルへの拘りは何だったのかと思う瞬間だ。

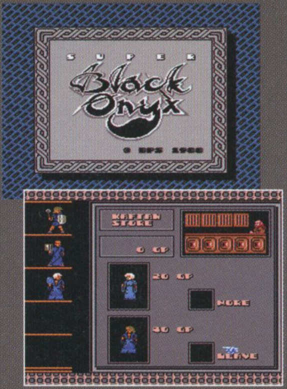


GB版



GB版はオリジナル版とアレンジ版の2種類を収録している。また、4作目で実装する予定であった、キャラ同士の闘技場であるアリーナも完備され全体的な完成度は高い。

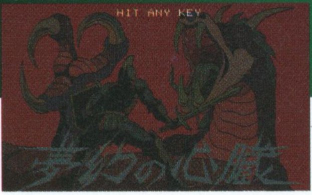
FC版



FC版のタイトルは『スーパーブラックオニキス』。もはや同じゲームとは言えないほどのアレンジが施されている。また、低年齢層が多いFCでメッセージが全て英語というのも問題ありだ。

日本の3大RPGに数えられる歴史的名作

夢幻の心臓

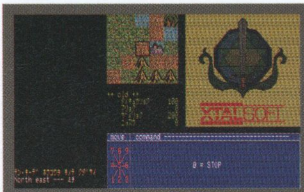


RPGの歴史に興味があれば是非ともプレイしておきたい

世界3大RPGが『Wizardry』『Ultima』『Rogue』である(『ローグ』ではなく『マイト&マジック』や『バーズテイル』を推す声も多い)と言われていた頃、同じように日本3大RPGとして挙げられていたのが『ハイドライド』『ドラゴンスレイヤー』、そしてこの『夢幻の心臓』である。1983年の国産RPG黎明期に次ぐ、国産初の本格的RPG世代であるこれらの作品は、その次の世代である『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などに多大な影響を与えている。特に本作の2Dフィールドに、コマンド選択式でターン制の戦闘というスタイルは、長らく国産RPGの主流と呼べるシステムであった。

そのシステムをもう少し詳しく解説していくと、本作はパーティ制ではなく主人公の一人旅であること、戦闘で経験値を得ることはできてもレベルという概念が存在しないこと、洞窟内は3D表示であることなどが挙げられる。その中でも本作の経験値の扱いは独特であり、序盤はいくら経験を積んでもキャラが成長することは全くない。その代わりに街にある病院で体力を上げてもらうことが可能であり、城の修行場では回避力・攻撃力・器用さを上げてもらうことができる。しかし、これらは全て有料であるために、序盤はとにかく金策に駆けずり回る羽目になるのだ。中盤以降は紋章を手に入れることによって経験値を能力に変換できるようになるため、これから本作をプレイしようという方はこのシステムに注意していただきたい。

そして『UltimaI』をプレイした経験がある方ならば、本作が『UltimaI』をお手本に作られていることが分かるだろう。だからと言って本作が『UltimaI』のパクリであるなどというつもりはない。ただ、RPG黎明期から繋がる国産RPGの歴史の中での本作の位置と、その後にどのような発展を遂げていったかを知ってもらいたいのである。



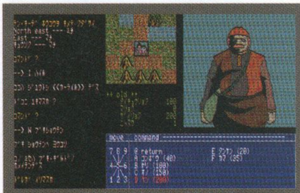
画面構成
画面中央の5×5マスがマップの表示、左側はメッセージウィンドウ、下がコマンド表示、右にはグラフィックウィンドウがある。



あぶない目つきの農民
本作はフィールドで農民や木こりと遭遇する。友好的に接してもいいのだが、序盤は彼らを倒すほかにお金を得る手段がない。

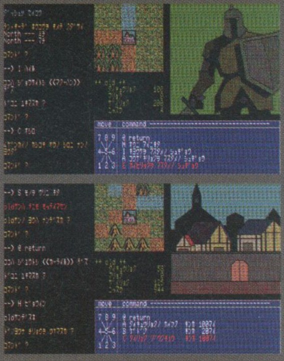
シリーズ作品

夢幻の心臓2	PC
夢幻の心臓3	PC



武器や防具は壊れる
敵との戦闘中に恐らく一定の確率で武器・防具が壊れることがある。これを防ぐにはとにかくこまめなセーブ&リセットしかない。

特殊な成長方法



敵との戦いに勝利して経験値を得ることは可能だが、それによってレベルが上がることはない。キャラの強化は主に修行や病院で行うため、とにかくお金が必要になるのだ。

DATA 夢幻の心臓

メーカー/クリスタルソフト
発売日/1984年3月

定価/8800円

ダウンロード販売

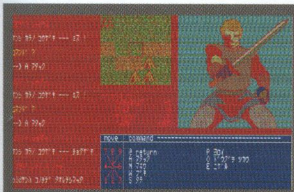
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

中古ソフトの入手も可能だが、プロジェクトEGGの配信を利用するのが最も手っ取り早いだろう。ちなみに配信されているのはPC-88版である。

序盤を乗り越えれば ゲームが軌道に乗る



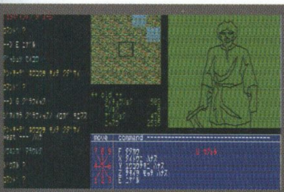
キャラの死亡でゲームオーバー セーブデータは消去される

不死のネックレスがあれば復活は可能だが高価であるため、多くのプレイヤーはキャラの死亡と共にリセットをしていた。

同年に発売されたRPGの中で3Dダンジョンであった『ザ・ブラックオニキス』や、アクション性が強い『ハイドライド』『ドラゴンスレイヤー』と比べ、フィールドが2Dであり、ターン制の戦闘である本作が遊びやすい作品であったのかというと、それは大きな間違いである。そもそもRPGというゲームが誰でもエンディングを見ることができる優しいゲームになっていくのは、市場がコンシューマー機に移ってからである。かつてのシューティングゲームやアクションゲームがそうであったように、当時のRPGもまたクリアできるのは一部のプレイヤーだけだったのである（現在のようにネットで攻略情報が得られれば、誰でもクリアは可能だったはずであるが）。

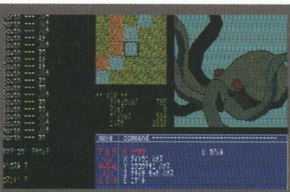
本作が難しいとされる要因の1つに序盤の厳しさがある。後の作品のようにスタート地点には弱い敵しか出現しないというようなことはなく、運が悪ければ最初の戦闘で主人公が死んでしまう場合もある。また、初期のなけなしのお金で購入した武器や防具が、あっさりと壊れてしまうこともあり、かなり運任せの展開になりがちである。本作ではスタート付近の街を拠点に、こつこつとレベルアップを繰り返せばクリアが近づいてくる、というわけにはいかないのだ。また、フィールドで農民や木こりといった普通の人々と出会うことがある。彼らには話しかけることも可能なのであるが、実際にはこの善良な市民を生け贄にしなければゲームは進まない。先に本作には金策が必要であると述べたが、その資金は彼らの死体から捻出されるのである。

そしてなんと言っても主人公の死亡=セーブデータが消去されるという漢仕様も、高難易度の原因である。これはいくらでも防ぐ手段はあるが、当時のプレイヤーの中には、正直にこの仕様を守っている人も多かったのだ。また、これは難易度とは関係ない話であるが、本作は動作が非常に遅いことでも有名。メーカーもそれは承知していたようで、グラフィックの簡略化モードも搭載されていたが、それでもかなりイライラさせられたのである。このことが本作をギブアップする原因になったプレイヤーもいたはずだ。これは本作がBASICで作られていたことに起因するのであるが、シリーズ2作目では欠点の多くが改善されており、名作と呼ばれるのに充分な作品として出来上がっている。



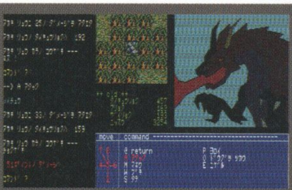
グラフィックの簡略化モード

当時の性能の低いPCでは敵のグラフィックの表示にも時間がかかった。そのため、このような配慮はプレイヤーにとってありがたかった。



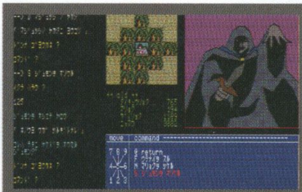
移動の際は道を歩く

道や平地以外では強力な敵が出現しやすく、特に序盤は死へと繋がる。本作では強敵を無理に倒すメリットもほとんどないのだ。



お約束のドラゴンも登場

ダンジョンで宝を守っているドラゴンはやはり強敵。稀に地上フィールドでも出現するので、出会ったら逃げた方がいい。



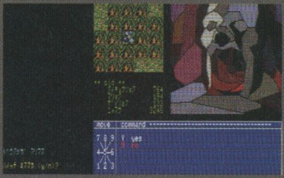
14種類の魔法を行使可能だが 習得にはやはりお金が必要

魔法は魔術師の館で習得可能。それなりに役立つものもあるが、体力回復の魔法などは効果が低すぎて使い物にならない。





ダンジョン内は3D表示





ダンジョンに進入するとグラフィックウィンドウに3Dの洞窟内が表示される。本作のモデルになっているのが『Ultima』であることは明白で、その点でもこの構成は納得である。

ドラゴンスレイヤー



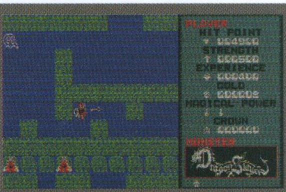
ザナドゥに繋がるアクションRPG

後に『ザナドゥ』や『イース』を生み出した日本ファルコムのアクションRPGの祖、それこそがこの『ドラゴンスレイヤー』なのである。本作が発売されたのは1984年末。同時期に『ハイドライド』も発売されており、時代はアクションRPGの全盛期へと突入しようとしていた。制作者は日本ファルコムの木屋善夫氏。氏は後に『ザナドゥ』や『ソーサリアン』を制作し、日本ファルコムを支えるスタープログラマーへなっていく。

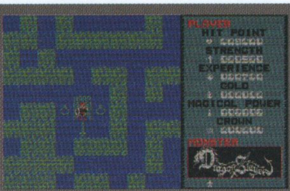
本作は一般的にはアクションRPGであると認識されており、本書でもそのように扱っていくが、実際には制限時間の非常に短いターン制であり、これは『Ultima』などと同じである。また、同じアクションRPGである『ハイドライド』が比較的オーソドックスな作りであるのに対し、本作は独特なシステムを採用。パズルゲーム的要素、ステージクリア型などの特徴のほか、成長システムも一般的なRPGとは異なっている。

ゲームの目的はステージボスである三つ首のドラゴンを倒し、クラウンを家に持ち帰ることだが、そのためには主人公の計画的な成長が必要。そもそもゲームスタート時の主人公は剣を所持しておらず、敵を攻撃することすらままならないのである。また、本作の攻撃力はアイテムによって成長していくのだが、このアイテムは宝箱から入手する。しかし、宝箱の数は有限であるため、これを無計画に開けてしまうと、場合によってはドラゴンを倒すだけの攻撃力に成長できない場合もあり得る。この様な状況になってしまったらゲームを初めからやり直すしかない。本作のパズル要素はこういった部分にも表れているのだ。

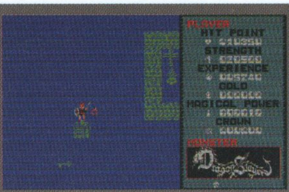
また、本作の主人公は魔法を使えるのだが、魔法は経験値が上がることで覚えていく仕組みになっている。経験値には防御力をアップさせる効果もあるのだが、だからといって無闇に敵を倒すのは考えもの。本作は敵を倒すごとに、より強力な敵が出現するようになっているため、ここにも先を見越した計画性が必要なのだ。



ゴーストに注意
突然現れてはアイテムを持ち去ってしまうゴースト。特にカギを持って行かれると探し出すまで大きな時間ロスとなる。



丸腰の状態からスタート
主人公は剣を持っていない状態からスタートする。このままでは攻撃ができないので、とにかく剣を探すことが第一になる。



引っ越しで効率UP
指輪を持っていれば家を押して移動させることができる。宝箱の密集地帯に引っ越せばアイテムを持ち帰るのも楽チンだ。

DATA ドラゴンスレイヤー

メーカー/日本ファルコム
発売日/1984年11月
定価/7200円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

プロジェクトEGGではLEVEL1.1と2.0の両方が配信されている。また、SSの『ファルコムクラシック』は中古価格も安く遊びやすい。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

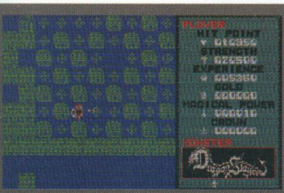
LEVEL1.1と2.0





タイトルがフラッシュする(1.1)か否か(2.0)、操作説明画面の表記を確認することで判別可能。細かいルールに違いがあるが、基本的には後期の2.0が公式版だと考えてよい。

計画的成長の影に潜む ゴーストの存在



強くなるためには パワーストーンの収集が必要

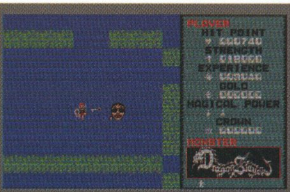
主人公のSTを上げるにはパワーストーンが不可欠。8歩の法則を駆使して宝箱からパワーストーンを狙い打ちすることが大切だ。

本作には様々なアイテムが登場するが、主人公は基本的に剣以外のアイテムを1つしか持つことができない。例えば、敵からの攻撃を防ぐ十字架を持っていれば安全にフィールドを移動できるが、この状態ではカギを持てないため宝箱を開けられない。また、宝箱から出現するパワーストーンは主人公の攻撃力を上げる重要アイテムだが、効果が発揮されるのは家まで持ち帰った時で、1度に1個しか持つことができない。

このジレンマを解決するには、指輪を持つことで家を宝箱の密集地帯へ運ぶ。次にカギを持ち宝箱を開ける（この際には法則にのっとってパワーストーンのみが出現するようにする）。最後にパワーストーンを家に運び込めばいい。こういったパズル的な要素が本作の面白さであるのだが、これが万人受けするとはとても思えない。そのため、当時の人気は圧倒的に『ハイドライド』が勝っており、本シリーズが爆発的な人気を獲得するのは、2作目にあたる『ザナドゥ』が発売されてからのことである。

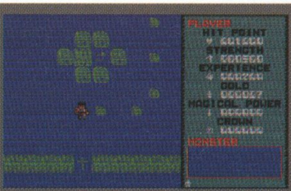
先ほどパワーストーン回収方法を述べたが、実際にプレイしてみると簡単にはいかない。その理由は本作の敵の中でも特殊な存在であるゴーストの仕業によるもの。ゴーストは主人公に攻撃をしかけてくることはないが、フィールド上のアイテムや、主人公が所持しているアイテムをどこかに持ち去ってしまう。特にカギは重要な存在であり、これを持ち去られてしまうとカギを探し求めてフィールドを右往左往することになってしまう。ハッキリ言ってドラゴンよりもゴーストの方が、圧倒的にプレイヤーを悩ませる存在なのだ。

制作者としてはプレイにランダム性を持たせるために必要であったのだろうが、プレイヤーにとっては殺意を抱く存在になっている。これも本作の人気をイマイチなものにした原因の1つなのだろう。



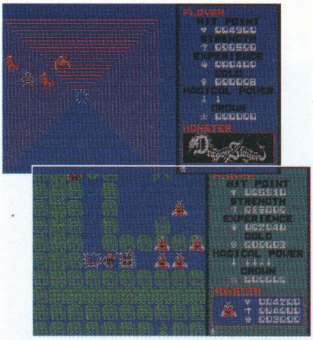
タモリ?

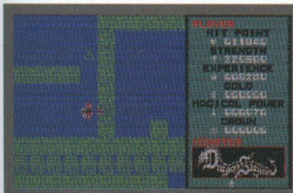
公式な名前はついていないが、これは誰が見てもタモリである。氏は当時富士通のパソコンであるFM-7のCMに出ていた。



ログインVer.

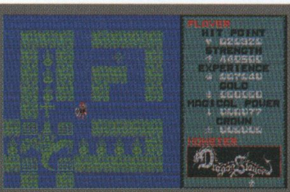
雑誌ログインに掲載されていたプログラムリストを打ち込むことでプレイ可能であった。キャラと効果音が『ザナドゥ』のものに代わっている。





パズルの要素も含む

フィールド上の壁を移動させたり壊したりして、プレイヤーに有利な環境を作り出す。これによってゲームの難易度を大幅に下げることが可能。



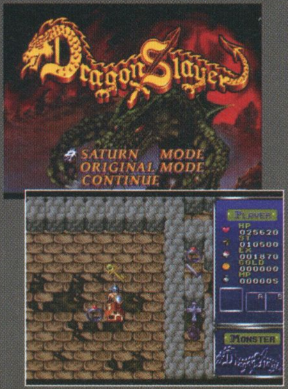
ラスボスは三つ首のドラゴン

ゲームの目的はドラゴンを倒し、4つのクラウンを家に持ち帰ること。ステージ数は機種によって異なり、PC-88は全20面である。



唯一の携帯ゲームへの移植であるGB版。再現度は悪くないのだが、キャラの動きがカクカクして重い感じである。

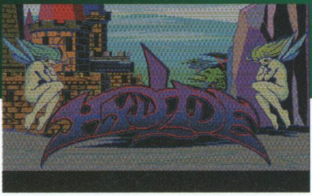
ファルコムクラシック



『ザナドゥ』『イース』と共に収録されており、グラフィックは全面的に刷新されている。オリジナルとサターンモードが搭載されているが、オリジナルも旧PC版と全く同じではない。

長期間にわたる絶大な人気を維持した怪物RPG

ハイドライド



2年間にわたって トップクラスの売り上げを記録

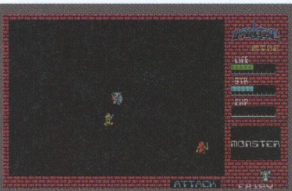
アクションRPGの始祖的存在であり、80年代のRPGを語るうえでは決して外せない存在、それが本作『ハイドライド』である。コンシューマー機、特にファミコンからゲームを始めた層には、本作の凄さがイマイチ理解できないかもしれないが、PCゲームにおける本作の人気は圧倒的なものであり、1985年と1986年のPCゲーム売り上げランキング(ログイン調べ)では2位と3位を記録。本作は2年間にわたって売れ続けたPCゲームという、非常に稀な存在(他には『ザナドゥ』と『信長の野望・全国版』)であったのだ。しかも、86年には続編の『ハイドライドII』も2位を記録しており、いかに『ハイドライド』シリーズがPCユーザーから注目されていたかが分かる。また、同年の1位は『ザナドゥ』であり、アクションRPGというジャンルがこの年に一気に花開いたことが見て取れる。

本作は『ドラゴンスレイヤー』と共にアクションRPGというジャンルを確立させたタイトルであるが、一種独特なゲーム性を持つ『ドラゴンスレイヤー』に対し、『ハイドライド』はRPGとアクションゲームの面白さをストレートに体現したものである。

例えばレベルアップや主人公の強化といった要素も、本作では至って普通のシステムを採用。敵と戦って経験を積み装備品を入手すれば、自然と主人公が強くなっていくのである。また、ドラゴンやスライムが住むファンタジー世界を舞台とし、ラスボスを倒し王女を救い出すというシナリオも、当時のプレイヤーにとっては非常に親しみやすいものだったに違いない。こういった王道的な作りが、本作の長い間にわたる人気を支えたのであろう。



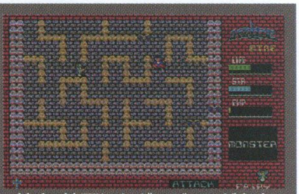
初めは忍耐が必要
プレイ開始直後はひたすらスライムを倒して経験値を稼ぐ。ほんの少しの油断が死に繋がるのでセーブはこまめに行う必要がある。



攻略には手順が存在
ゲームスタート時から様々な場所に行くことが可能だが、順を追って攻略していかないとアイテム不足で上写真のようになる。

シリーズ作品

ハイドライドII SHINE OF DARKNESS	PC
ハイドライド3 THE SPACE MEMORIES	PC・FC・MD



地上・地下にもダンジョンが存在
ダンジョン内のヴァンパイアを倒すには十字架が必要。そしてヴァンパイアを倒せばランプが手に入り暗闇だった次のダンジョンに行ける。

妖精の救出



1人目と2人目の妖精は木に接触することで救出が可能であったが、3人目はウィザードの魔法を5回喰らってから倒すという方法。これを自力で発見するのは大変であった。

DATA ハイドライド

メーカー/T&E SOFT
発売日/1984年12月13日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

プロジェクトEGGではPC-88版を始め各機種の『ハイドライド』がプレイ可能である。FC版の中古価格もかなり安めだ。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

理不尽な謎解きにも理由が存在する



機種によって若干の違いあり
写真はX1のもの。X1版は画面が全方向にスクロールしたり、ラスボスが弱いなどの特徴がある。この他にも機種による差は存在していた。

前のページでは本作が王道的な作りであると述べたが、謎解きに関しては一筋縄にはいかないものになっている。そもそも、本作のボリュームは意外なほどに小さく、地上のフィールドは25画面分しかない。また、レベルも比較的簡単に上がっていくため、手慣れたプレイヤーなら半日もかからずに、本作のエンディングを見ることが可能である。

もしも本作の謎が誰にでも簡単に解けるものであったならば、ここまでの大ヒットには繋がらなかっただろう。1日でクリアできてしまうゲームにプレイヤーがそこまで愛着をもてるはずはないし、そもそもあまりのあっけなさに「金返せ!」と思うプレイヤーがほとんどだったであろう。そう考えると本作の謎解きがノーヒントであること、数時間程度の試行錯誤ではとても解けないほどのものだということにも納得である。

その謎解きの中でも、3人目の妖精の救出方法が分からなかったプレイヤーは相当数いたと思われるが、これは長時間のプレイの末に偶然解けることがあるというものであり、もはや謎解きというレベルのものではない。当時も本作の謎解きの理不尽さを問題視する声はあったのだが、あまりの人気の高さにその声はかき消されてしまった。また、当時はゲームは難しいほどいい、という風潮があったのは確かであるし、メーカーもクリア認定証を発行するなどして、その傾向をあおっていた。そしてそれが是正されるのは、まだ先の話になるのである。

本作のロングヒットの要因の1つには、非常に多くのPCに移植されたということもあるだろう。当時は新たなPCで本作が発売されるたびに、『ハイドライド』熱が復活するという現象が発生していたのである。また、当時のPCはスペックが大幅に異なっていたため、X1版ではスクロール機能が実装され、MSXではROMカセット版とカセットテープ版の2種類が発売された。グリーンディスプレイとの一体型であるMZ-2000にも移植されたのは驚きである。また、当時は現在のような情報化社会ではなかったため、後発の機種で遊ぶプレイヤーに謎が全てばれているということもなかった。



墓場にはゾンビが
序盤はスライムを倒し墓場にはゾンビがいてドラゴンは強敵。こういったファンタジーのお約束は当時から存在していた。

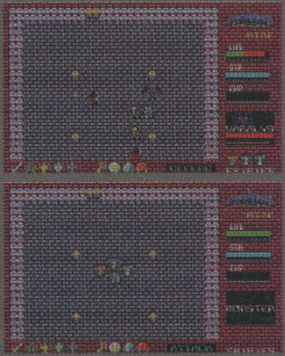


水路にも秘密が
水路にいる敵はかなりの強敵なため、うっかり進入して瞬殺されたプレイヤーも多いはず。また、水路の水はドラゴンを倒せば無くなる。

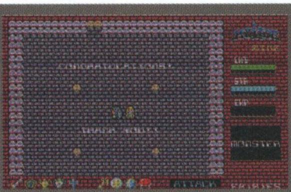


ドラゴンは強敵
3人目の妖精を助けると強制的にドラゴンのいる小島へとワープさせられる。ドラゴンはこちらへは攻撃してこないが、かなりの強さである。

バラリスとの戦い

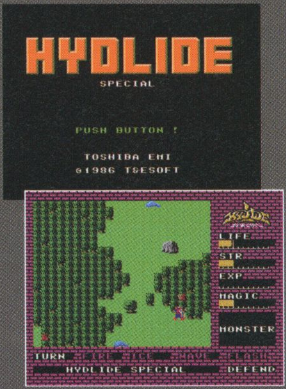


バラリスと戦うには3種類の宝石を探し出さなくてはならない。ラスボスだけあって強敵だが、見事倒すことができれば3人の妖精がプリンセスに姿を変えエンディングとなる。

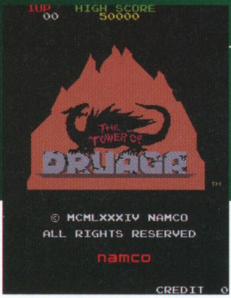


エンディングまで数時間で到達
慣れたプレイヤーならば半日もかからずにクリアできてしまう。しかし、自力で謎を解こうとすれば相当な試行錯誤が必要である。

FC版



FC版のタイトルは『ハイドライド・スペシャル』。魔法が使用可能であるなど『ハイドライドII』の要素を取り入れていた。また、クイックセーブ&ロードとパスワード制が併用されている。



アーケード筐体でRPGを再現した

ドルアーガの塔

縦画面の筐体に横スクロールの迷路

『ドルアーガの塔』は1984年7月から稼働を始めたナムコのアーケードゲーム。これをRPGであると断言するのは少々はばかられるところであるが、アーケードゲームに初めてRPGの要素を持ち込んだ作品ということで、本書では本作をRPGとして分類させていただく。

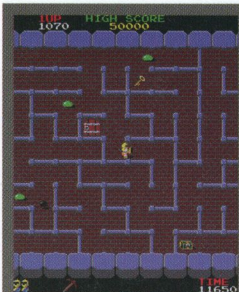
本作のゲームデザインは遠藤雅伸氏で、氏は『ゼビウス』制作時からその世界観を徹底的に作り込んでいたが、本作は低予算・短期間に制作されたため、その壮大なストーリーは後付け部分が多い。そして後に『ドルアーガの塔』の後継作品をまとめて「バビロニアンキャッスルサーガ」と称するようになったのである。

本作はその「バビロニアンキャッスルサーガ」の第1弾であるが、物語上は2番目の話になっている。ストーリー的には『カイの冒険』で塔に登ったカイがドルアーガに捕らわれ、『ドルアーガの塔』でギルがドルアーガを倒しカイを助け出し、『イシターの復活』で主がいなくなり荒廃した塔を2人で脱出し、『ザ・ブルークリスタルロッド』でその後日談が語られるといったところである。

本作の目的は塔の60階を目指し、ドルアーガの手からカイを助け出すこと。そのためには謎を解くことによって各フロアに隠された宝箱（存在しないフロアもある）を探しだし、そのアイテムの力でギルをパワーアップさせせなくてはならない。ゲームとしてはかなりアクション要素が強いものの、この謎解きや成長の要素がRPG的であり、実際に遠藤氏は当時からRPGにかなり造詣が深く、後に『Wizardry』のファミコン移植に関わることになる。

ゲームの操作方法は非常にシンプルであり、1レバーに1ボタンのみ。ボタンを押すことでギルは剣を抜き、敵へ攻撃することが可能になる。ボタンを放せばギルは再び剣を収める。また、ギルは盾を持っており、この盾で敵の呪文攻撃を受けることが可能。盾は剣を出していない時は正面を守り、剣を出している時は体の左側を守っている。慣れてくれば剣を出しながらでも呪文を受けることが可能である。

シリーズ作品	
イシターの復活	AC・PS・SS
カイの冒険	FC
ザ・ブルークリスタルロッド	SFC



各フロアで特定の条件を満たすことによって宝箱が出現。これがRPGにおける謎解きと成長の要素になっている。



マジシャン系の敵による呪文攻撃は盾で受けられ、敵が消える前に剣で攻撃すれば倒すことができる。

FC版



FC版の発売により、それまでマニアックな層からの支持が多かった本作が一気にメジャーな存在へと引き上げられた。画面の比率や裏面の存在など相違点も多い。

DATA ドルアーガの塔

メーカー/ナムコ
発売日/1984年7月

※…AC版の発売日

定価/—

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

各ハードの『ナムコミュージアム』に収録されていることが多い。VCの配信はAC版とFC版（500円）の2種類が存在している。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

謎解きは難解すぎるがアクション部分は優れている



武器・防具系のアイテムを取ることでギルの外見も変化していく。アイテムの効果が実感しにくいだけに、目に見える変化は嬉しい。

前のページで簡単に謎解きと述べたが、本作のそれはアーケードゲームではあり得ないほど難解なものになっている。所有していればどれだけ長時間遊んでも構わない家庭用ゲーム(PCゲームも含む)と異なり、アーケードゲームは1プレイごとに料金が必要である。また、長時間プレイができないように本作には各フロアに時間制限が設けられており、じっくりと謎解きをすることはできないのだ。

しかし、本作では、敵を一定の順番で倒す、上下左右に規定の歩数だけ動く、など多少の試行錯誤では解けない謎が満載されている。そもそもインストラクションカードには、謎を解いて宝箱を探せとは全く書かれていない(サブインストラクションカードには記述があったが一部の店舗にしか置かれてなかった)わけで、多くのプレイヤーは発売当時、本作から戸惑いを受けたというのが正直な感想だろう。



特定時間経過などで現れるウィルオーウィスプ。後半に入手するリングがなければ、触れただけで即死してしまう。

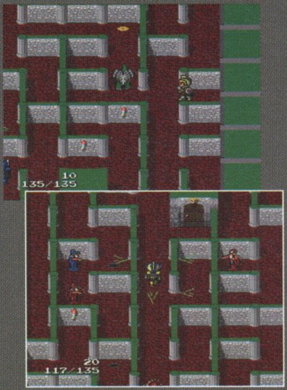


ナイト系の敵が総出演する45面。敵を倒す順番と2つ出現する宝箱を取る順番を間違えないようにしなくてはならない。

そのため、一部のマニアは謎解きに躍起になっていたものの、一般プレイヤーの多くは本作から離れてしまった。しかし、謎が難し過ぎることへの配慮と、稼働率低下への心配からか、(恐らくメーカーからのリークにより)ある時期に本作の宝箱出現方法が雑誌などで公表されたのである。謎解きが主体のゲームにおいてその謎を公表してしまうことは、ゲームの寿命を著しく縮めてしまうことにもなりがちだが、本作は逆に情報の公開後に人気が復活したのだ。

これは詰まるところ本作がアクションゲームとしても優れていたからなのだが、謎解きがあまりに難しくアーケードゲーム向きではなかったということの証明にもなるだろう。また、謎が全て公開されたからといってすぐにクリアできるほど本作は簡単ではなく、何度もコンティニューしながらクリアするプレイヤーが多かったため、本作はインカム(お店の収入)的にも優れており、当初の予定数を上回る基板が出荷された。

PCE版



見た目も中身も大きく変わったアレンジ版。これまではマスクデータであったギルのHPも表示されるようになり、よりアクションRPGらしさが増した。



ハイパーナイト・ウィザード・クオックスを倒すことでドルアーガの本体が出現。勝利すればエンディングは目の前だ。

そして、本作の人気を決定づけたのはファミコン版の発売によってである。当時のファミコンでは裏技や隠しアイテムといった要素が人気となっており、本作のゲーム性がそこにマッチしていたこと、ゲームの攻略本を買うことが普通であったこと、60階クリアというボリュームが丁度よかったことなどヒットの要因は色々とあるが、やはり本作はアーケードゲームより家庭用ゲーム向きだったのであろう。

エンディング

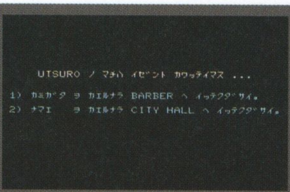


ラストフロアである60階には敵が登場しない。石にされたカイを助け出し、クリスタルロッドを所定の位置に立てればクリアとなる。ただし、壁を壊す・イシターを攻撃するなどZAPされる行為も存在する。

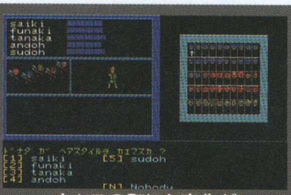
ザ・ファイヤークリスタル



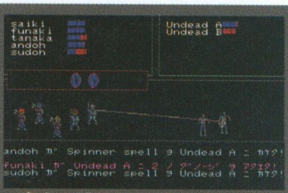
前作のユーザーに販売対象が絞られた



プレイには前作が必要
本作にはキャラの作成機能が備わっていないため、前作で使用していたキャラを転送しなければプレイができない仕様であった。



ウツロの町にも変化が
ウツロの町には髪型を変えるためのバーバーと名前を変えるための市役所が増えた。武器・防具の店などは前作とおなじく利用可能だ。



魔力の残量はクリスタルに表示
魔法使いの頭上に表示されているクリスタルが魔力を表している。魔力は自動的に回復していくので、あまり魔法を惜しむ必要はない。

1984年初頭に発売され日本のプレイヤーにRPGの楽しさを教えてくれた『ザ・ブラックオニキス』からわずか8ヶ月後、その続編である『ザ・ファイヤークリスタル』が発売された。当時はまだ前作をクリアしていないプレイヤーもいた中でのスピード発売であるが、ほとんどの部分を前作から流用しているため、このような早期の発売が可能であったのだろう。

ゲームの拠点となるのは前作と同じウツロの街で、前作では進入不可能であった寺院の奥に本作の舞台となるダンジョンが広がっている。プレイヤーはまず『ザ・ブラックオニキス』を起動させ、そのキャラが寺院の前にいる状態でゲームをセーブ。そのまま『ザ・ファイヤークリスタル』を起動すればキャラの転送が終了し、新たな冒険が始まるのである。ウツロの街には新たに床屋と市役所が増えており、そこで髪型や名前の変更が可能になっている。

そして、本作では新たに魔法という要素が追加され、オラクルに話しかけることで任意にキャラを魔法使いに転職させることができる。これは強制ではないのだが、魔法使いなしでのクリアは不可能であるため、実際にはここで何人かが転職しておく必要があった。魔法使いに転職を果たすとキャラの頭上にクリスタルが出現する。このクリスタル上のつぶつぶが輝きであり、キャラの魔力を表している。初めは弱い魔法しか使えなかったキャラが、成長とともに様々な魔法を習得していくというのは他のRPGと同じである。

前作の時からそうであったが、本作の迷宮は非常にマッピングがし辛い。3Dダンジョンでは20×20といった定形の場合はマッピングがしやすいが、本作はマップがフロアごとに不定形。さらにそこにワープゾーンやターンテーブル、見えないドアといったトラップが存在するのもタチが悪い。一応、探索に役立つ魔法もあるのだが、やはり難易度は高いと言えるだろう。また、余談だが前作の「イロイッカイズツ…」に相当する本作最大の謎「ケイマトビ」は、あまり話題にはならなかったようである。

魔法使いへの転職



地下1階にいるオラクルに話しかければ魔法使いへの転職が可能になる。ただし、転職は一方通行で戦士にもどることはできないため、充分に考えて行う必要がある。

DATA ザ・ファイヤークリスタル

メーカー/BPS
発売日/1984年9月
定価/7800円

対応ハード

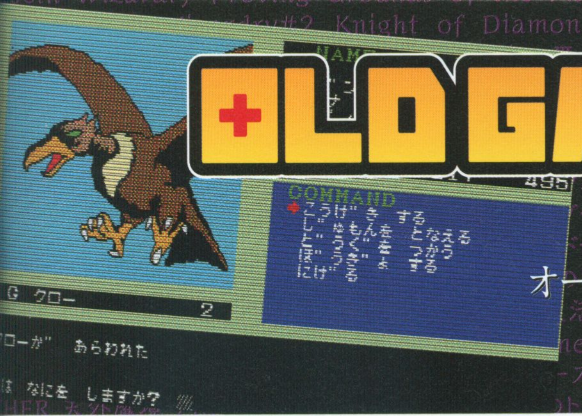
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

残念ながらコンシューマー機などへの移植は行われていない。ASCII刊「蘇るPC-8801伝説」に『ザ・ブラックオニキス』と共に収録されている。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

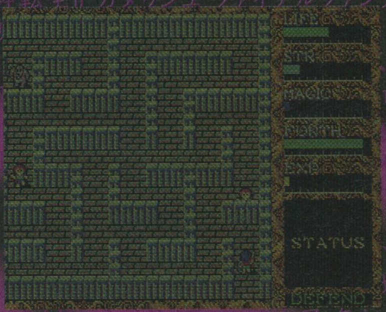


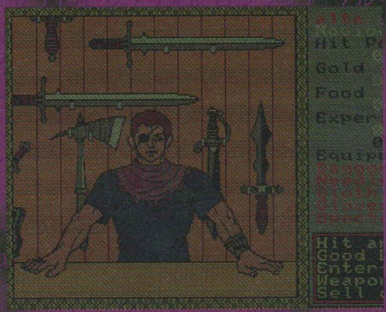
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1985年







全てのPCゲーマーを熱狂させた名作中の名作

ザナドゥ

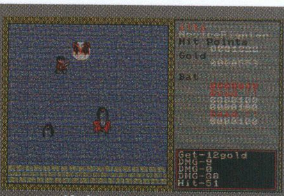


PCゲーム史上に燦然と輝く名作

1985年に発売された本作『ザナドゥ』は『ドラゴンスレイヤ』シリーズの2作目に該当する作品である。X1での発売を皮切りに、以後PC-88などの8bitパソコンへ順次移植。雑誌の人気投票では1年半以上もトップを独走し、その他にも様々な賞を受賞するなど輝かしい経歴を持ち、セールスは国内のPC史上としては異例の40万本以上を記録。いまだその記録は打ち破られていない。まさに伝説的なゲームなのである。

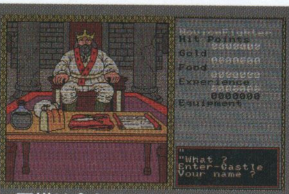
これだけの華々しい記録を持った本作がコンシューマー機には全くと言っていいほど移植されていないのも、また本作の性質を如実に表していると言っていいだろう（唯一セガサターンで移植が実現したが、『ファルコムクラシックス』内に他のゲームと一緒に収録という形）。本作の名を冠したゲームは『ファザナドゥ』『風の伝説ザナドゥ』などがリリースされているものの、オリジナルの面影はほぼ皆無である。元々8bitパソコンで展開していたゲームだから移植自体は簡単にできるはず。現に同じドラゴンスレイヤーシリーズの『ロマンシア』『ドラゴンスレイヤーⅣ』はファミコンに移植されているし、メガドライブ版『ソーサリアン』は人気を博した。では何故、それらの作品を凌ぐ人気を誇る本作が、そのままの形で家庭用ゲーム機に移植されなかったのだろうか。

それは本作のゲーム性があまりに独創的であり、かつストイックだからと推測される。本作はA-PRGと謳われてはいるが、実際にはパズル的な要素も強く、一般ウケしづらい内容。ただでさえ低年齢層の多い家庭用ゲーム機、本作はあまりにシビアな仕様で、そのまま移植したのではとても埒があかないのだ。『ドラクエ』や『FF』に小学生がのめり込むのはまあ分かる。ビジュアル面がしっかりとしており、ストーリーも分かりやすい。フィールドに出て敵を倒しレベルアップ。そして金を稼ぎ、街で武器や防具を購入するといった流れは共通のものだ。登場するモブキャラもヒントをくれたりと親切である。本作のそれとは対照的なのだ。



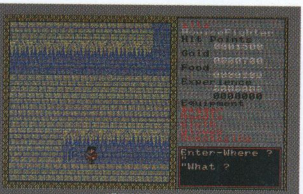
体当たりで武器攻撃

敵にぶつかれば武器攻撃となり、そのまま倒せばファイターの経験値を獲得。また装備武器の熟練度も上昇する。



王様は金とアイテムをくれるが

財政が逼迫しているのかも知れないが、もうちょっと支援してくれてもいいのでは…と誰もが思ったに違いない。

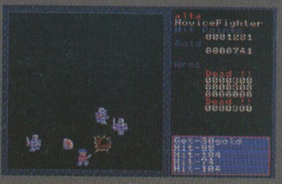


いざ冒険の旅へ

そんなに悠長なセリフは吐いていられないのが本音。その先はまさに地獄であり、何度もこの光景を見ることになる。

魔法で敵を攻撃





魔法で安全に敵を倒すことも可能。ただし、魔法に偏りすぎるのは手詰まりの原因となるので、武器攻撃とのバランスを考えて行動する必要がある。

DATA ザナドゥ

メーカー/日本ファルコム
発売日/1985年11月21日

定価/7800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

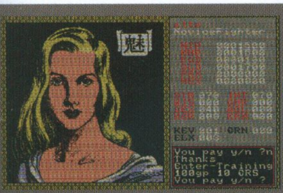
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

未だに完全な形でコンシューマー機に移植されたことはない。FCの迷作『ファザナドゥ』は別物で、SSの『ファルコムクラシックス』はリメイク版である。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

徹底的に管理されており少しの油断が命取りに

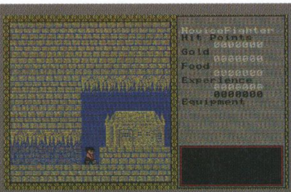


キャラメイキングには オススメできない振り分けも

ダンジョンに潜り込む前に、金でパラメーターを振り分けるのだが、これを誤ると後々取り返しのつかないことに。とりあえずCHRは100で。

本作はゲーム中、ノーヒントである。おまけにプレイヤーの分身は生まれながらの伝説の勇者でもなければ、屈強な戦士でもない。ゲーム開始直後はキングドラゴン・ガルシス討伐の“可能性がある”1人に過ぎないのだ。

まずは王様に会い、僅かばかりの金とアイテムを貰い受け、その後は各種施設で己を鍛えるのだが(しかもさっき貰ったばかりの金を使って)、このキャラメイキングで判断を誤ると後々大変なことになってしまう。だが、そもそも初回プレイでこれを上手に振り分けるというのはどだい無理な話。そこは繰り返し煮え湯を飲まされながら、体で覚えていくしかないのである。なお、このキャラメイキングにはオススメできないパラメーター振り分けが存在。普通のゲームなら最終的にはどういった形でもクリアに支障をきたすようなことはないのだが、そこはゲーム史上稀にみる硬派さを誇る本作である。たとえキャラメイキングであっても、そこには罠が潜んでいると考えなければならない。

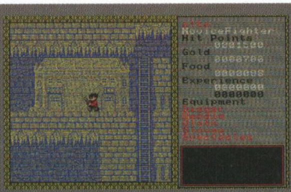


隠しショップの存在

キャラメイキング終了後、地上からまっすぐ一番下まで降りて、縦穴が見えなくなるまで左に進み、直後に右に進むと隠しショップが現れる。

メイキングも終了し、いざ戦いの地へ。いよいよ本番である。敵との戦いはシンボルエンカウント方式。最大で9体の敵と同時に戦うことになるため、場合によっては瞬殺されることもありえる。戦闘では敵を倒すと出現する宝箱を利用し、敵の攻撃を上手く交わすなどの工夫が必要になってくる。ちなみに本作において敵を次から次に倒すのは愚の骨頂であり、手詰まりの一因となってしまう。

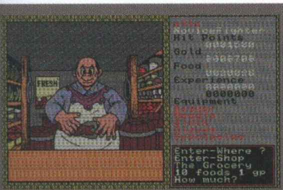
敵を倒すと経験値が手に入り、寺院に行くことでレベルアップできるのだが、敵は無限には湧いてこない。これがどういうことを意味するのか。つまるところ、敵から得られる経験値・金・アイテムも有限なのである。ちなみに本作は敵を武器で倒せばファイターの経験値が、魔法で倒せばウィザードの経験値が入る仕組み。また、装備している武器や魔法は使いこなすほど強くなっていく。つまり熟練度も存在するのだが、敵の数が有限である以上熟練度を上げる機会も有限なのである。かといって序盤で手に入る武器をずっと使い続けるわけにもいかないので、その切り替えのタイミングも常に頭に入れておかなければならない。



装備ごとにグラフィックが異なる それを愉しむのも乙

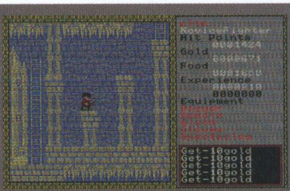
装備ごとにグラフィックが用意されているので、変更のしがいがある。とまあ、そんなことよりいつ装備を変えるかで常に悩むのだが。

繰り返すが、敵は有限である。装備品切り替えのタイミングとファイター・ウィザードレベルのバランスを見誤ると、最初からやり直さなければならない羽目になるのだ。もっとも、開発当初から繰り返しのプレイを見越して作られているので、かなりストイックではあるが、決して無理なゲームバランスというわけではない。



食料は死活問題

本作は飢えとの戦いでもある。食料が無くなると音楽の調子も狂い(不協和音になる)、体力がじわじわ削られていく。

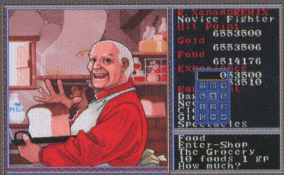


特殊操作で切り抜ける

本作は特殊な操作を行うことで二段ジャンプが可能となっている。これを駆使しなければ到達できない箇所も多いので、特殊であっても必須。

リバイバルザナドゥ

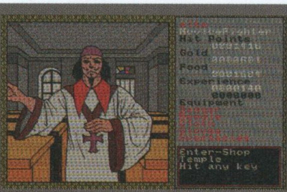






PC-98向けに発売されたリバイバル版。グラフィックがパワーアップしているほか、音楽も新たに追加された。これからプレイする方はこちらを選択するのもアリ。

ストイックすぎるがそれがまたいい



レベルアップを司る寺院 カルマがあると入れない

レベルアップを司っている寺院にはカルマがあると入れない仕組み。カルマがある場合はブラックポーションで無理矢理下げよう。

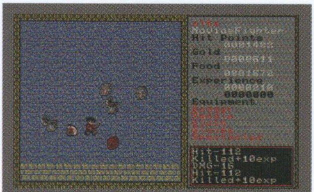
その他、多くのプレイヤーを悩ませるのが、食糧問題とカルマである。腹が減っては戦はできぬ、プレイ中は常に食料を消費し、これが0になると体力が削られていく仕組みになっている。しかも、食料の消費量はレベルが上がるにつれて増加していくという有様。また、アイテムではカギも極めて重要であり、これがないとクリアは不可能。そのカギも扉1つに対し1つ使う方式となっているため、常にカギは携行しておきたいのだが、レベルが上昇するとカギの値段も跳ね上がってしまう。この世界の商人は汚いのだ。桃源郷ザナドゥの危機を救えるかも知れない人間に対してもこの仕打ちである。人間不信に陥りそうだ。

一方のカルマだが、本作では「悪行」という概念に相当する。本作においては「本来倒すべきではない相手」を倒してしまった際にカルマが増加し、0以外では寺院に入れなくなる（=レベルアップができない）ばかりか、最後の塔にも立ち入ることができない。また、セーブ時にも必要な金額を持っていなければカルマが溜まってしまうが、ケーブ移動（ステージ間移動）によるオートセーブは影響を受けないため、馬鹿正直に通常セーブを行うのはNGである。なお、カルマはブラックポーションを飲んで自らの行いを悔い改める（毒でダメージを受ける）ことによって下げることが可能だ。



マッピングは基本

マッピングは基本中の基本。地形を頭に叩き込まなければ余計な食料を消費してしまう。次のレベル（マップ）に行ったら方眼紙を用意。



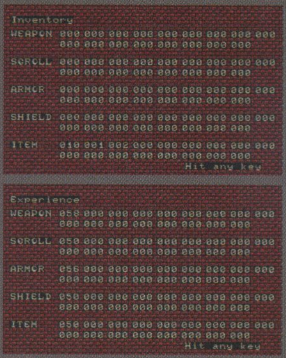
最後は武器で倒す

最後の敵を武器で倒すことで赤い宝箱が出現。この中にはアイテムが入っているので、テクニックの1つとして覚えておきたい。

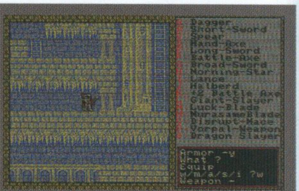
このように、本作はプレイヤーを苦しめる罠がそこかしこに潜んでいる。マッピングが必須なのは言うに及ばず、敵の強さやアイテムの値段（変動性）など、必要なデータは全て頭に叩き込んだ上でプレイする必要があるのだ。この管理こそが本作の醍醐味であり、パズルゲームと呼ばれるゆえんである。とても家庭用向きの内容ではないことがお分かりいただけただろうか。RPGの難易度がインフレを極めていた時代とはいえ、ここまでシビアなゲームはそう多くはない。恐らくそのまま移植されたとしても、PC版ほどのヒットにはならなかったのではないか。それに本作はキーボード操作前提で作られており、一部特殊な入力も求められるため、十字キーではプレイしづらいという難点もある。あるいはそれも本作の移植が実現しなかった理由の1つなのかもしれない。

「クリア認定書」の発行サービスまで行われるほど難易度の高かった本作。後にファルコムのA-RPGの主役の座は優しさを売りとする『イース』に奪われてしまったが、いつしか『ザナドゥ』が再び陽の目を見ることを夢見てならない。

全てを管理する

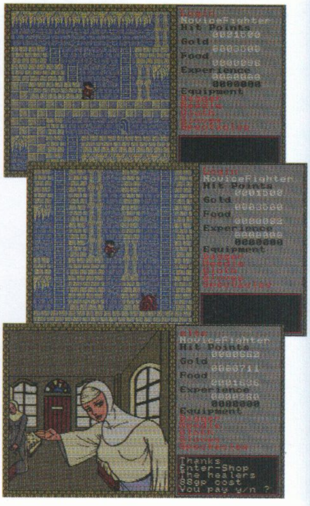


現在のパラメーターはいつでも確認できる。これを参考に武器や魔法、防具の切り替えを行っていく。全てをきっちり管理してこそ、クリアへの道は拓かれるのだ。



熟練度を上げて武器を強くする

武器には熟練度が存在し、使い込むほどに強くなっていく仕組み。ただし序盤に登場する武器をひたすら使い続けるのは禁物だ。



横スクロールが話題になった古き良き時代のRPG

リグラス

魂の回帰

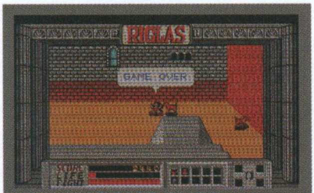


現在では考えられない ゲームの売り

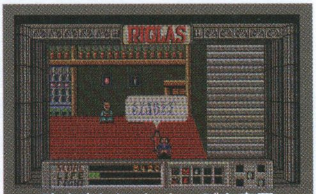


横スクロールが売り
当時のPCは画面のスムーズなスクロールが不得手であった。しかし、本作はフルカラーでの高速横スクロールを実現したのだ。

PCのRPGが全盛期を迎えていた1985年には様々な作品が発売されているが、そのほとんどは何かしらの新しさを売りにしていた。その中でもこの『リグラス』の売りは「横スクロール」であった。コンシューマー機からゲームを始めたプレイヤーには信じられないことかもしれないが、当時ファミコンの10倍以上の値段で売られていたPC-88はスクロールが不得手であったのだ。それでも表示する色数を減らせば何とか可能であったのだが、フルカラーでスムーズなスクロールを再現することは、技術的に難しかったのである。

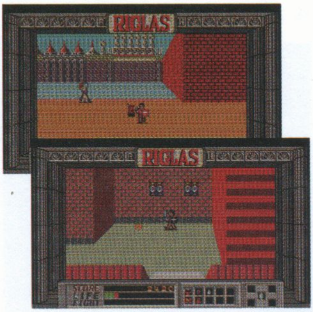


GAME OVER
本作はとにかく死にやすいゲームで、序盤は特に簡単に死んでしまう。初めのうちは犬と戦うにも命がけなのである。



吹き出しにメッセージを表示
本作では会話が全て吹き出しに表示される。そのためメッセージは単文で断片的なものになっていた。

本作はそのフルカラーでの横スクロールを実現し、当時話題になった作品。制作したのは『森田将棋』で有名な森田和郎氏。氏は本作の2年前に制作した縦スクロールSTG『アルフォス』のプログラムからヒントを得て、『リグラス』を作り出したという。また、生涯現役プログラマーを公言しており、その後も『ミネルバトンサーガ』『ジャストブリード』などの制作に関わり、現在も活躍中である。



肝心の本作のゲーム性だが、各媒体などではアクションRPGと紹介されることが多い。しかし、実際にはアクションADVに近く、経験値の概念も存在しない。街や砂漠などを移動しながらイベントを消化し、謎を解いていくことが主なゲーム性となっている。体力の上限UPや装備品なども、イベントをクリアした際に手に入る仕様だ。

ゲーム性的には目新しいものはないが、本作の後PC-88でスクロールが常識になっていったことを考慮すると、本作の果たした役割は大きく、歴史的作品であると言えるだろう。

体力UPの条件



体力の上限UPのためには王宮入り口のライオンを3匹倒す、町の犬を全て倒すなどの条件があった。特に後者は「犬を殺してレベルアップ」と当時も話題になった。

DATA リグラス

メーカー/ランダムハウス
発売日/1985年

対応ハード

AC アーケード	**PC パソコン**	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	525円

コンシューマー機への移植は行われていない。プロジェクトEGGの配信を利用するか、「蘇るPC-8801伝説」を購入するのがいいだろう。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

日本の2D型RPGに大きな影響を与えた歴史的一作

夢幻の心臓Ⅱ



歴史に残る名作だが セールス的にはイマイチ

優れたシステムを擁しながらも序盤のゲームバランスの悪さと、ゲーム全体のスピードの遅さから批判されることもあった前作をもとに、様々な点で改良を加え1つ上のステージへと上がった存在、それがこの『夢幻の心臓Ⅱ』である。一見すると前作からあまり変わっていないように見える本作だが、実際にはあらゆる面で前作を上回っていると言っても過言ではない。例えば前作はゲームがBASICで作られていたため、敵グラフィックが表示されるまでにかなりの時間を要した。しかし、本作はマシン語を使用しているため、全体的に高速化されているのだ。

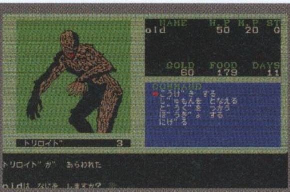
本作では最大で5人までのパーティを組めるのだが、その組み合わせは基本的に自由（ただし、必ず仲間にしなければいけないキャラが1人いる）。仲間とは別れることもできるため、パーティのメンバーを変更しながらの冒険も可能だ。そして、各キャラは最低1つの素質を持っており、その能力によって職業が決まるようになっている。また、キャラの2つめの素質を何にするかによって、その職業をプレイヤー好みに変えることもできる。このように本作のパーティの自由度は高いのだが、仲間の多くは賃金を要求するため、資金に余裕のない序盤は注意する必要がある。

前作は2Dフィールド+3Dダンジョンという『Ultima』方式であったが、本作ではダンジョンも2Dに変更され、まさしく国産RPGのスタンダードな形になった。『ドラクエ』などからRPGを始めた人にとっては本作は全く変わった部分がない、オーソドックスなRPGに思えるかもしれない。しかし、本作以前の国産RPGの多くは、3Dかアクション性があるかの2つに分類されていたのである。

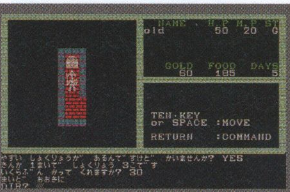
2Dのフィールドを描写するためには大きな容量が必要であり、3Dダンジョンに比べるとゲームのボリュームが小さくなってしまう。それを補うように難解な謎解きを導入するのが普通であった時代に、ゲームの質だけで勝負をした本作は、やはりただものではない作品だったのである。



フィールドの視認範囲
山や森、壁などで視界が遮られ、プレイヤーの視認範囲に制限がある。この辺にも『Ultima』シリーズの影響が見られる。



前作の不満点を解消
グラフィックの描写の遅さや序盤のゲームバランスなど、前作で問題となっていた部分を改善し、万人が遊びやすいRPGに仕上がっている。



序盤の資金難の救世主
本作の世界で必要不可欠な食料を安く売ってくれる盗賊が某所に存在。ただし、在庫は一定量で枯渇してしまう。

最大5人パーティ





パーティのメンバーはプレイヤーが自由に選ぶことができ、途中で入れ替えも可能である。ただし、仲間になるキャラの多くは賃金を要求するため、よく考えてメンバーを決めたい。

DATA 夢幻の心臓Ⅱ

メーカー/クリスタルソフト
発売日/1985年11月

定価/7800円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

当時の数多くのPCに移植されていた。プロジェクトEGGにてPC-8801版とX1版が配信されているので、それを利用するのがいいだろう。

※…PC88版の発売日/PC88版の定価

国産RPG進化の過程に位置する作品



序盤から強敵と遭遇の可能性あり
スタート直後から高レベルな敵と出会うことも。ただし、本作では逃げると防御がほぼ無敵になっているため対応は可能である。

本作の話題に必ずついて回るのが『ドラクエ』との関係性である。特に心ないプレイヤーは『ドラクエ』は本作のパクリであると吹聴し、いらぬ摩擦を引き起こす。そのため、『ドラクエ』ファンからは本作が忌み嫌われており、無駄な論争が長い間続いている。本書ではどちらの意見も擁護することはないが、確実に言えるのは『夢幻の心臓(Ⅱ)』も『ドラゴンクエスト』のどちらも『Ultima』の流れを汲んだ2DRPGの1つであり、その正当な進化形であるということだ。

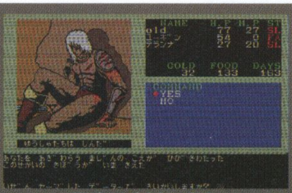
また、それと同時に戦闘に関するシステムは『Wizardry』の影響が大きく出ているが、『Wizardry』にしろ『Ultima』にしろ、もとはTRPGが発展したものであり、パクったパクられたの論争はほとんど意味をなさないのである。

『夢幻の心臓』シリーズのストーリーは1人の男(主人公)の死から始まっている。男は死の間際に神を呪い、その罰として天国でも地獄でもない夢幻界へと送られてしまう。『Ⅰ』ではそこから蘇るまでのストーリーが描かれ、本作は蘇った先である暗黒の世界から、主人公が元の世界へ帰るところまでの話である。さらに『Ⅲ』では数十億年が経過した人間界へたどりついた主人公の話が展開するのだが、残念ながら『Ⅰ』～『Ⅱ』のシナリオ担当である富一成氏は『Ⅲ』制作時にはクリスタルソフトを退社してしまっていた。

本作が発売された1985年は国産RPGの飛躍の年であり、多数の名作が排出されている。また、このPC市場の賑わいが翌年以降はコンシューマー市場へと移っていき、日本におけるRPGの地位が固まっていく。その後のRPGの隆盛は言うまでもないが、いつのまにかPCゲームの市場は縮小していき、後にMORPG・MMORPGの登場によってその市場は復活する。しかし、現在では1人用のRPGがPCで発売されることはめっきりと減ってしまった。萌えでもムービーゲーでもない本作のような硬派なRPGが、再び帰ってくるというのは夢のまた夢なのであろう。

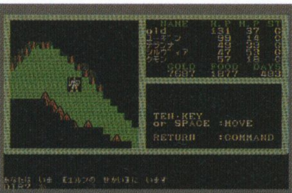


シンボルエンカウント
フィールド上でもダンジョン内でも敵の姿は常に見えており、接触すればターン制のコマンドバトルが発生する。

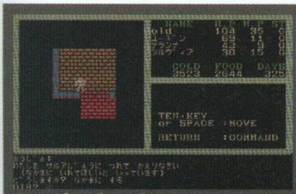


不意の全滅も安心
前作では主人公の死亡と共にセーブデータが消去される仕組みであったが、今作ではセーブした場所からやり直せる仕様になった。

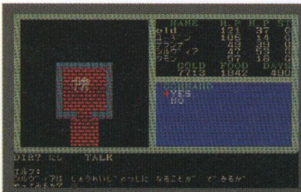




ゲームの舞台は
ゲームは人間の世界から始まり、エルフの世界、魔神の世界へと舞台を移していく。前作よりボリュームアップしており、やりがいも充分だ。



ダンジョン内も2Dで表示
一般プレイヤーから嫌われる3Dダンジョンが姿を消し、これで日本の標準的なRPGが完成したとも言える。



数多くの職業
本作には職業の概念があり、もともと持っている素質と後から覚える素質を掛け合わせることで、様々な職業になることができる。

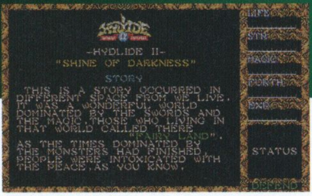
夢幻の心臓Ⅲ



『Ⅱ』から5年後に発売されたシリーズ最終作。RPGの主要な市場はPCからコンシューマー機に移っており、本作はあまり大きな話題になることはなくクリスタルソフトも消滅してしまった。

前作を遥かに上回るマップの広さと謎解きの難易度

ハイドライドII
SHINE OF DARKNESS



追加要素は多いが中途半端に終わっている

驚異的なロングセラーとなった前作の続編として発売された本作『ハイドライドII SHINE OF DARKNESS』は、『ザナドゥ』と共にアクションRPGを極めた存在である。しかし、同時にセールス面では『ザナドゥ』に及ばなかったのも事実であり、以降『ソーサリアン』『イース』といったアクションRPGの分野でヒット作を連発した日本ファルコムに対し、T&Eソフトは『レイドック』(STG)、『ディーヴァ』(SLG)、『遙かなるオーガスタ』(SPG)など多ジャンルで活躍していくことになる。

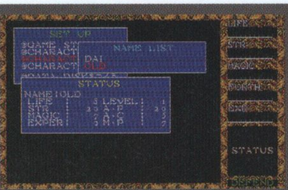
本作には前作に存在していなかった様々な要素が搭載されており、住民との会話、お金とお店、善悪の概念、魔法などが実装されている。しかし、その全てが成功したとは言い難く、プレイヤーの多くは前作の延長上に本作を捉えており、不必要に感じたものも多かった。例えばお店はもっと数が多くても良かったと思われるし、販売されている武器や防具の種類も、数が少なすぎると感じる。また、本作では序盤に最強の剣が手に入ってしまうので、なおさらお店の必要性が薄く感じてしまったのである。

また、攻撃魔法の使い勝手が悪いのも残念なポイントではあるが、もともとアクションRPGと魔法は相性が悪いため、これは仕方がないところ。逆に魔法を謎解きと上手く絡めたのは面白いポイントである。そのほかに善悪の概念は別に必要なかったのではないかと思われるし、それと関係性のあるブラッククリスタルは異常なほど邪魔な存在。グールと戦っていれば頻繁に強制入手してしまうのに、これをいちいち捨てなければいけないというのは非常にストレスを感じる。この仕様はどうにかならなかったのだろうか。

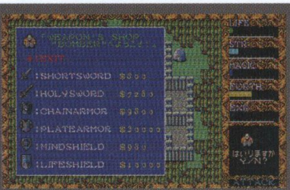
確かに本作は名作と言われるだけの存在であり、当時は興奮しながら本作に熱中していたのだが、現在プレイするとこういった不満点も出てくるということ。決して本作に難癖をつけようというわけではない。現在の親切なゲームに慣れてしまった身には、当時のハードなゲームは少々厳しく感じてしまうのである。



墓場で経験値稼ぎ
ゲーム序盤は墓場でグールを倒して経験値を稼ぐ。戦闘方法は前作と同じく敵にぶつかるだけだが、今作ではDEFENDモードでは攻撃ができない。



ゲームスタート前のキャラメイク
レベルが上がってもSTRやMAGICは上がらないので、キャラメイク時はこれらの数値を高めにしておくのが定石。



お店とお金が存在
前作からの変更点としてお金やお店の存在がある。武器・防具やアイテムなど冒険に役立つ品は町で購入することが可能だ。

魔法を使用可能





魔法はATACKモード時5種、DEFENDモード時5種、キャンプ時4種の計14種類存在。敵との戦闘時に役立つだけでなく、謎解きに必要な場合もある。

DATA ハイドライドII SHINE OF DARKNESS

メーカー/T&Eソフト
発売日/1985年12月13日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / **PC パソコン** / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	420円

プロジェクトEGGでは上記PC-88版の他にFM-7版が315円、MSX版が525円で配信中。またWin用のリメイク版1･2･3セットも525円で配信。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

最後の最後にまで罠が待ち受けている



ブラッククリスタルを捨てる仕事が延々と続く
グールを倒すと高確率で入手するブラッククリスタル。これを持っているとHPが回復しないため、拾う度に捨てる作業を強いられる。

シリーズを通して難易度が高めである『ハイドライド』だが、本作には特に難解な謎解きが多く存在している。それはメーカーからプレイヤーへの挑戦状のようなもので、本作では各機種のゲームクリア先着100名に、特製Tシャツと順位入りの終了認定証をプレゼントするという企画を行っていた。こういった企画は当時度々行われており、あまり珍しいものではない。しかし、これによって燃えるプレイヤーも多かったが、逆に萎えてしまうプレイヤーも存在し、段々と廃れていってしまった。

本作はマップの広さが前作の約6倍であることも売りの1つであったが、実際にゲームの舞台はそれ以上に広く感じられた。しかも、それは地上フィールドのみならず、ダンジョンにも及んでおり、階段の位置すら明確にされていないダンジョンに苦しめられたプレイヤーも多かっただろう。また、後半の舞台となる地下帝国の広大さにも驚かされたが、その割にはラスボス（と言っていいか疑問だが）であるイビルクリスタルはあっさりと倒せてしまう。しかし、そこにも罠が仕掛けられており、FORTHが善の状態でなかったり、ブラッククリスタルを持っていたりすると、クリアを目前にしてゲームオーバーになってしまうのだ。実際には最後の場面に到達するまでに難解すぎる謎がいくつもあり、この罠程度は大した問題ではないのだが、最後の最後までプレイヤーに挑戦しようという試みには逆に感心してしまう。

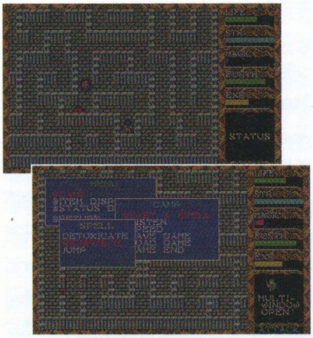
当時の両巨頭のもう一方である『ザナドゥ』も計画的にゲームを進めないとハマリ状態が多発するなど、かなり難しいゲームであったが、当時のプレイヤーの多くはこの与えられた謎解きを素直に受け入れていた。個人的にはあまり難しいゲームが増えることには懐疑的ではあるのだが、全部が易しいゲームであるというのも考えものである。現在でも時には本作のような気骨溢れるRPGが発売されてもいいとは思うのだが、それが実現することは恐らくないのだろうとも思える。



腕力UPはミニゲーム
腕力（STR）はTEMPLEでお金を払い、ミニゲームに勝利することで上がる。連勝するほど大きく上がるが3戦目以降は非常に手強くなる。



町で魔力アップ
砂漠の町でお金と引き替えにMPの上限を上げてもらえる。序盤から魔法を使いたいのであれば魔力の初期値を高めに設定すればOKだ。

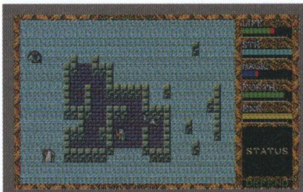




住民との会話で情報入手
本作を自力で解くためには情報入手は欠かせないが、この世界の住民はうろうろと動き回り話をするのも一苦労なのだ。



謎解きは困難を極めるSEARCHの魔法は必須
秘密のある場所を照らし出すSEARCHの魔法は本作の謎を解くうえで必須。全画面で使って見る位の根性は最低でも必要だ。



地下帝国へ突入
地上世界の攻略が終了すれば、敵の本拠地である地下帝国へ舞台を移すこととなる。敵の強さもこれまでとは段違いでレベルが低いと苦労する。

ハイドライド3





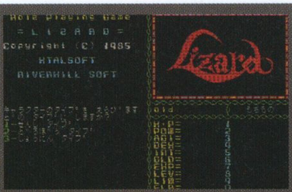
シリーズの最終作となる3作目。時間・重さ・食事などの概念を持ち込みリアル路線を目指したが、従来のファンの中には相容れない層も多かったようだ。

低スペックPC向けに開発されたシンプルRPG

リザード



シンプルだからこそ移植が捗った



3種類の職業
キャラメイク時に腕力の高い戦士、器用さと素早さに優れる盗賊、器用さが高く資金が多めの商人から選ぶことができる。

『リザード』はクリスタルソフトが開発した3DダンジョンRPG。その特徴は非常にシンプルなゲーム性にあり、それは本作がPC-6001という機能的に劣ったPC用に開発されたためである。また、本作は数多くのPCに移植され、PC-88、X1、FM-7といった御三家からMSXやPC-98、MZ、果ては日立のマイナーPCであるS1でも遊ぶことができた。また、移植作は各担当メーカーから発売されており、リバーヒルソフトやマイクロキャビンがそれらを担っている。

先にも述べたが本作はこれ以上ないほどシンプルであり、主人公の一人旅であることや、魔法が存在しない、敵も1体で登場するなど、プレイヤーを混乱させる要素がない。上級者にとってはつまらなく感じてしまうかもしれないが、RPG初心者が多かった当時は本作のような作品も必要だったのである。ちなみに戦闘時には上の画面写真のように味方と敵キャラのグラフィックが表示され、アニメーションで戦うのだが、これには全く意味はなく、単なる戦闘のデモである。



シンプルな戦闘
戦闘時のコマンドはアタック・にげる・アイテムの3種類のみ。また、アニメーション表示に特に意味はない。

ただし、シンプルなシステムではあってもダンジョンは20×20の本格的なものであり、10Fまで存在しボリュームも充分。トラップも各所に配置されているため、舐めているとしっぺ返しを喰らうであろう。とは言え、意地悪な謎などは存在しないため、経験値を稼ぎレベルを上げ、ダンジョンをマッピングしていけばクリアすることは容易い。まさしく3DダンジョンRPG入門にピッタリの作品ではないだろうか。

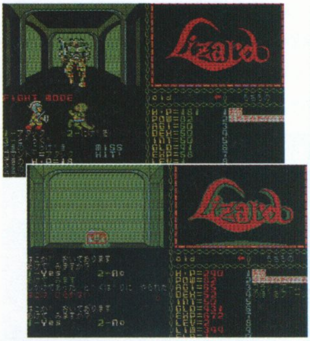
その後、本作の続編である『アスピック』が制作されたが、こちらには2Dのフィールドが追加されているほか、戦闘がアクションになっている。また、同作はコンシューマー機にも進出し、FCのディスクシステムに移植された。

シリーズ作品

アスピック	PC･FC



壊れる武器と防具
本作の武器や防具は一定回数使用することで壊れてしまう。それは最強の剣であっても例外ではなく、無闇に使用することはできないのである。





低難易度RPG
RPGが大容量化し難易度の高さを競っていた時代。本作は誰にでもクリア可能なRPGとして安心感をプレイヤーに与えた。

DATA リザード

メーカー/クリスタルソフト
発売日/1985年
定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	**PC パソコン**	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	525円

続編の『アスピック』はFCにも移植されている。プロジェクトEGGでは本作のPC-88版とX1版『アスピックスペシャル』が配信中である。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

クリスタルソフト黄金時代を代表する一作

ファンタジアン

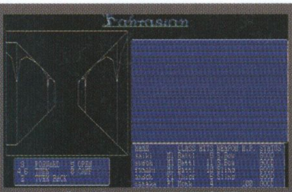


上級者向けに開発されたタクティカルRPG



キャラメイク

7種類の種族と4種類の職業を選択してキャラを作成する。どちらも途中で変更が効かないので、場合によってはハマリに近い状態にもなり得る。



ダンジョン内は3D表示

ダンジョンは非常に地味な線画の3D描写である。20×20マスで地下5階までのダンジョンは、ややボリューム不足といった感じだ。

左ページの『リザード』が初心者向けであるとすれば、この『ファンタジアン』はRPG上級者向けに開発されたものである。当時の本作のキャッチが「今までの初心者向けR・P・GやR・P・Gもどきでは満足できない上級ゲーマーの方々をファンタジアンの世界に誘います。」というものであることからも、クリスタルソフトが本作を上級者向けと位置づけしていたのが分かる。

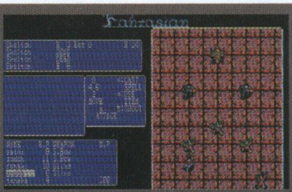
そして、実際に本作がどのようなものであったかと言えば、確かにそれまでの国産RPGと比較しても本格的作品だったが、難易度的にはかなり低めであった。また、容量の問題からかボリューム不足であったことも確かである。とは言え、その難易度の低さはプレイヤーにとってマイナス方向に作用していたわけではない。意地悪な謎が満載でプレイヤーを突き放した作品が多かった中で、本作は実にユーザーフレンドリーであった。しかし、当時は難解な謎を用意することでゲームクリアまでの時間を長引かせる手法が一般的。それをしなかった本作はクリアまでの時間が短く、ボリューム不足が一層際立ってしまった。そういった意味では本作は不幸なゲームであったと言える。

ゲーム性は3Dダンジョン+タクティカルコンバットという異色の組み合わせ。ダンジョン内で敵とエンカウントすると2Dに画面が切り替わり、『Ultima Ⅲ』風の戦闘シーンが展開される。そこでは、やはり遠距離攻撃可能な武器が活躍し、本作では特に戦士系キャラがかなりの強さをみせる。また、各職業のレベルの上限は10で、特定のアイテムを持っていれば上級職にクラスチェンジが可能である。

本作発売から3年以上経過した後に発売された続編『アドバンスト　ファンタジアン』は、驚くほど細かいパラメーターやスキルなどでマニアの期待に応えた作品。まさに本作の進化版といったゲーム性で、RPG上級者も納得のできであったが、こちらもやはりボリューム不足が指摘されている。

シリーズ作品

アドヴァンスト ファンタジアン	PC



戦闘はタクティカルコンバット

敵とエンカウントすると画面が切り替わる。キャラを移動させながら敵と戦っていくことになるが、入力に制限時間がありじっくり考える余裕はない。

アドバンスト ファンタジアン



1988年12月に発売された続編。テーブルトークRPGを強く意識したゲーム性で、細部にわたるパラメーターが特徴的。戦闘は前作同様にタクティカルコンバットになっている。

DATA ファンタジアン

メーカー/クリスタルソフト
発売日/1985年2月

定価/7300円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	420円

対応ハード

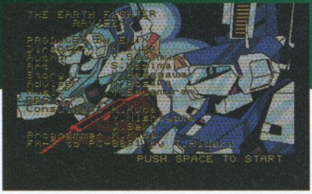
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

他のクリスタルソフトのRPGと同様に本作もコンシューマー機へは移植されていない。プロジェクトEGGでの配信はPC-88版である。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

広大な宇宙を舞台としたSF-RPG

地球戦士ライーザ



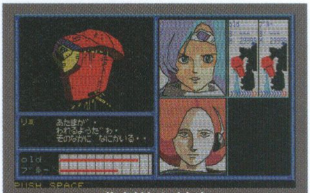
ファミコン版のことは無かったことに



ゲームの舞台は宇宙空間だが
マップは単純明快で迷う危険はない。目的地へは時空跳躍で移動が可能なので、自機を操作する必要もないのだ。



ターン制の戦闘
敵とは時空跳躍時にランダムにエンカウントする。攻撃方法はビームとソードによる接近戦の他に、弾数に限りのあるミサイルの3種類。



悲劇的な結末
敵の本拠地へと突入する主人公達。写真上の少女リミはストーリーの終盤において非常に重要な役割を担っている。

『地球戦士ライーザ』はエニックスから発売されたSF-RPG。宇宙を舞台とし人型兵器が宇宙人と戦う設定は、「超時空要塞マクロス」などのTVアニメからの影響が大きいものであると推測できる。オープニングで表示される主人公の自機は非常に格好良く、アニメファンならずとも本作に心引かれた青少年は多かったことだろう。

しかし、宇宙を舞台にしたRPGの制作が難しいのは、翌年発売された『クルーズチェイサー　ブラスティ』の失敗でも明らか。3Dダンジョンでも2Dフィールドでも宇宙空間というものは表現がしにくいのである。

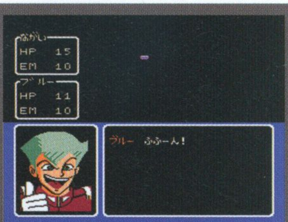
そこで本作は移動に大胆な手法を採用した。その手法とは目的地へ時空跳躍を使って到着するという方法。目的地を決定すると距離が表示され、その距離を跳躍で縮めていけば目的地へと到着するようになっているのだ。この方法であれば宇宙でプレイヤーが迷子になることもなく、広大な宇宙空間の広さを無理なく表現できる。また、跳躍時にはランダムに敵とエンカウントし、いわゆるザコ戦も発生するようになっている。

主人公は人型ロボット兵器「ライーザ」に搭乗し、相棒のブルーと共にガルム星人と戦っている。補給は基本的に宇宙ステーションで行うが、ライーザの武装などはザコ敵がドロップしたものを使用することになる。また、攻撃方法は弾数無制限のビーム、弾数制限ありのミサイル、接近戦のソードと3種類存在。これらは敵によって使い分けが必要であり、中でもミサイルは1度に多数発射すれば威力が大きく上がるようになっている。

序盤は大きなイベントもなく淡々と進んでいく印象を受ける本作だが、中盤からは大きな展開を見せる。また、ラストはかなり悲劇的なものになっており、このストーリーには当時から否定的な意見も存在した。







FC版のタイトルは『銀河の三人』で任天堂から発売されている。ゲーム内容はアレンジされているが、それ以上にキャラの変化が気になる。

DATA 地球戦士ライーザ

メーカー/エニックス
発売日/1985年11月

定価/6400円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード: AC / PC / FC / SFC / MD / PCE / 64 / PS / SS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc.

PC版の中古ソフトも入手可能。FC版はアレンジ移植であることを確認のうえ購入するべきである。今後のプロジェクトEGGの配信に期待したい。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

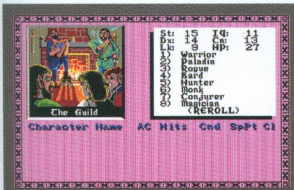
Ultima・Wizardryと深い縁を持つ濃いめのRPG

The Bard's Tale

Tales of the Unknown

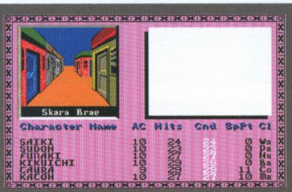


難易度・見た目共に洋ゲーらしい作品



キャラメイク

7種族・10職業の組み合わせが可能。『Ultima』と『Wizardry』からキャラの転送が可能なことが売りだが日本語版ではサポートされていない。

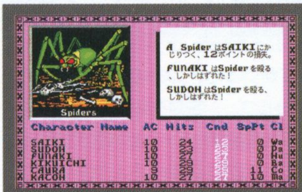


町中も3D表示

ゲームはスカラブレイの町から始まる。町には多くの建物があるがほとんどは空き家だ。3Dが苦手な人はこの時点でイヤになる可能性大。

シリーズ作品

The Bard's Tale Ⅱ The Destiny Knight	PC・FC
The Bard's Tale Ⅲ Thief of Fate	PC



ゲームバランスは厳し目

町中にいてもリアルタイムで敵が襲ってくる。特に序盤は武器・防具がない状態なので、敵の攻撃で死者が出ることもままある。

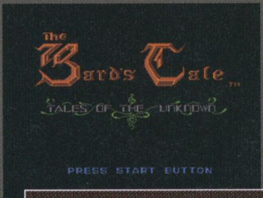
『バーズテイル』とは鳥の尾ではなく「吟遊詩人の物語」の意味。そのタイトルの意味通り、本作はバード（吟遊詩人）が活躍するRPGになっている。海外では超有名タイトルである本作も日本ではかなり無名の存在であり、改めて日本における洋ゲーの扱いの低さを感じてしまう。

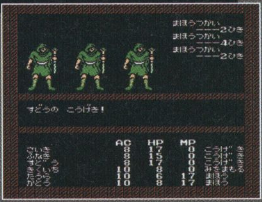
本作の制作には『Wiz』（シナリオ4以降）と『UltimaⅣ』に大きく関与しているロー・アダムズ氏が参加している。そのためであろうか、本作には『Wiz』や『UltimaⅢ』のキャラを転送し遊ぶことができる機能が付いていた。しかし、日本語版ではこの機能はサポートされておらず、最大のセールスポイントを失っていた。もしもこの機能が実装されていたならば、日本にも数多く存在する『Wiz』ファンの心をつかめたかもしれない。

画面写真を見てもらえば分かる通り、本作は『Wiz』と非常によく似た形の3DダンジョンRPGである。種族と職業を選び、キャラメイクを終了すればゲームスタートなのだが、プレイヤーはいきなり3Dの町中に放り出される。しかも町中にも敵は出現し、本作は通常時のみリアルタイム制になっている関係上、ボーっとしているといきなり敵に襲われることになる。こういった洋ゲーならではの洗礼に慣れているプレイヤーであればまだしも、一般のプレイヤーは面喰らってしまうこと間違いなしだ。

町には武器屋や宿屋といった必要な設備のほか、評議会という施設もあり、レベルアップはここで審議されてはじめて実現する。また、町がすでに3Dダンジョンのようなものだが、攻略すべき迷宮は別に存在しており、複数のダンジョンを順番に攻略していく仕組みになっている。全体的にゲームバランスはかなり厳しめで、ダンジョンも難解。それなりの自信と根気のある人向けのRPGである。

FC版





FC版は1990年に発売。コンシューマー機向けにゲームバランスが調整され、圧倒的に遊びやすくなっている。PC版で挫折した人もこれならクリアすることが可能だ。

DATA The Bard's Tale Tales of the Unknown

メーカー/エレクトロニック・アーツ
発売日/1985年※

対応ハード

AC アーケード / **PC パソコン** / **FC ファミリーコンピュータ** / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

定価/不明※

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

2005年にリメイク版が発売されたが、アクションRPGにゲーム性が変わっており、全くの別物である。現在入手しやすいのは圧倒的にFC版。

※…AppleⅡ版の発売日・AppleⅡ版の定価

ハードな世界観と難易度で伝説になった

ザ・スクリーマー



お堅い会社から発売された一風変わったRPG

『ザ・スクリーマー』は1985年にマジカルズゥから発売されたRPG。あまり聞き慣れないメーカー名であるが、マジカルズゥはストラットフォード・コンピューターセンター株式会社のホビー事業部が使用していたブランド名。本作のほかにも『アウトロイド』というMSX初のオリジナルRPG(自称)を発売していたが、会社自体は教育ソフトを主力事業にしており、開発したゲームの総数はあまり多くない。

本作の最大の特徴はその独特な世界観であり、RPGの主流であるファンタジー世界とはかけ離れたもの。かといってSFとも少し異なっており、その退廃的な世界に惹かれたプレイヤーも数多く存在した。キャラデザインはバイクに関する漫画やイラストで有名な、漫画家の東本昌平氏が担当しており、RPGとは思えないような雰囲気を醸し出していた。また、本作には東本氏の漫画が付属しており…というかパッケージそのものが漫画になっているという変わった構成になっている(メーカー曰くコミックスとの立体ソフト)。当時これまで世界観に拘ったソフトは少なく、それだけに本作の存在がプレイヤーの記憶に残ったのである。

本作の舞台となっているのは第3次世界大戦後の日本である。そこではかつて遺伝子工学研究のために建てられた「BIAS」が暴走を起こしており、遺伝子操作によって生み出されたモンスターが増殖し続けていた。そこで日本政府はモンスターに賞金をかけ、BIASの機能を停止させたものに莫大な報奨金を支払うことにした。やがてBIASの周辺には賞金稼ぎや、それを目当てにした怪しい商売人などが集まり始めたのである。

プレイヤーはその賞金稼ぎの1人である主人公を操り、BIASを停止させることが目的。ただし、BIAS内にはモンスターのみならず危険なトラップも待ち受けており、目的を達成するには困難を極める。また、本作にはセーブ機能は搭載されているが、主人公が死亡した場合は、そのデータが消去されてしまう。その仕様の本気さも当時は話題となったのである。



死亡=データ消去

本作は主人公が死亡するとセーブデータが消去されるという本気仕様。当時はディスクにプロテクトシールを貼ってプレイするのが普通だった。



主人公は新人スクリーマー

BIASと呼ばれる塔内のモンスターを退治する賞金稼ぎはスクリーマーと呼ばれ、BIASの機能停止に成功すれば莫大な報奨金を入手できる。



異形の敵キャラ

遺伝子工学研究所であったBIASは機能の暴走によって、自然界には存在しない異形の生物を生み出し続けている。

独自の世界観





RPGの舞台が基本的にファンタジー世界であることは今も昔も変わらない。1985年という時代はSF-RPGの元年とも言うべき年だが、本作はその中でも一際異彩を放っていた。

DATA ザ・スクリーマー

メーカー/マジカルズゥ
発売日/1985年

定価/7200円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

コンシューマー機への移植は今後も期待できないが、プロジェクトEGGの配信を利用すればWin環境で気軽にプレイが可能である。

※…PC88版の発売日/PC88版の定価

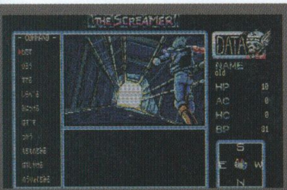
リメイク計画の復活を望む



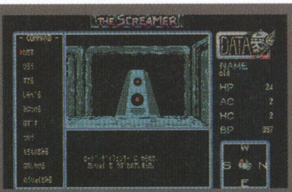
謎解きのカギとなる8人のNPCスクリーマー
見るからに一癖ありそうなNPC達だが、主人公に危害を加えることはない。それどころかゲームクリアには彼らの協力が必要なのだ。

本作のシステムは3Dダンジョン&リアルタイム戦闘という一風変わったものである。しかし、その戦闘画面はかなり貧相なものであり、アクションであるのに爽快感はほとんどない。敵の種類に関わらず、無敵である防御態勢で敵の接近を待ち射程距離に入った敵を攻撃する、という戦法が通用する。というよりも、これしか有効な方法がないといっても過言ではなく、ジャンプや前進・後退といった動きはほとんど無意味であった。また、敵によって戦略を変えたりといった必要性もなく、繰り返しの作業に飽きてしまうという問題もあった。





BIASからの帰還
プレイヤーの命を奪う仕掛けやモンスターが満載のBIAS。死亡=データ消去の本作ではBIASから町への帰還がまさに命が繋がった瞬間なのだ。



凶悪なダンジョン
プレイヤーが足を踏み入れる塔BIASには実に数多くのトラップが仕掛けられている。広さは大したことはないが難易度は高い。

ダンジョン内ではモンスターだけでなく同業者のNPCとも会うことがあるが、彼らとは交渉が可能であり、それによってアイテムを入手したり情報を聞き出したりすることができる。NPCには強面のキャラが多いが、彼らとの交渉なくして本作の攻略はあり得ないものであり、他のRPGにおける村人と同様の役割を負っているのである。また、彼らとは酒場でも会うことができるが、敵の心配がない分こちらでの方が交渉しやすい。

有名メーカーの作品ではないものの、雑誌の攻略もインパクト抜群であった本作は、セールス的にも成功を収めたようである。また、プレイヤーに強い印象を残し、そこまでメジャーなゲームではないものの根強い人気を獲得している。そのため、発売から24年が経過した2009年にリメイク作である『ザ・スクリーマーリボーンズ』の開発がアナウンスされ、先行予約が開始された。しかし、翌年には当のサイトが削除され計画は頓挫してしまったようである。その計画が再び日の目を見ることはあるのだろうか、僅かな期待にかけて注目していきたいところだ。

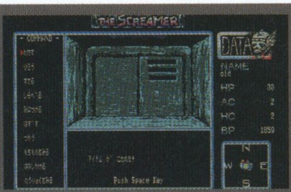
NPCとの交渉



BIASの中にはNPCハンターも徘徊しており、出会った場合は交渉が可能である。アイテムの交換や情報の入手など、本作のクリアには欠かせないキャラだ。

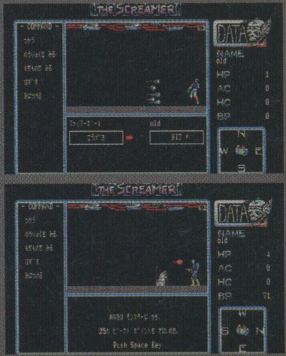


モンスターを殺して賞金GET
スクリーマーである主人公は首屋で殺したモンスター分の報酬を受け取ることができる。また、首屋はレベルアップの場所も兼ねている。



武器などのアイテムは壊れる
本作ではダンジョンで武器が壊れ丸腰になるという鬼仕様であったが、プロジェクトEGG版ではアイテムが壊れないように変更されている。

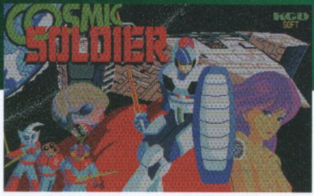
リアルタイム戦闘



リアルタイムと言えば聞こえがいいが、実際のそれはかなり貧相なアクションゲームである。敵が近づくまでしゃがんで防御し、射程距離に入ったら攻撃。敵全てに対しこれでOKだ。

独自路線を突っ走った異色RPG

コズミックソルジャー



独自路線を走る
工画堂の拘りが見える



ダンジョンはオマケ?
画面写真中央左よりのオレンジ色の部分。これが本作における3Dダンジョンの表示である。あまりに独創的な画面表示に驚いてしまう。



パーティメンバーの入れ替えは自由
敵専用の種族以外は話しかけることでメンバーに勧誘することができる。構成に制限はないので女の子ばかりのパーティも可能だ。

シリーズ作品	
サイキックウォー	PC



敵は交渉相手でもある
敵を倒さないように体力を減らせば、情報やお金と経験値をもらえる。また、敵にアイテムを売ることで大金を得ることも可能である。

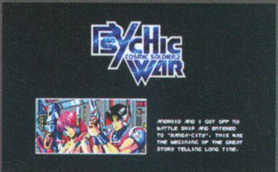
画面上に大きく描かれた女性の姿が印象的な本作『コズミックソルジャー』は、1985年に工画堂スタジオが開発した作品である。ゲームジャンル的には3DダンジョンRPGに属するが、一見するとそのダンジョンがどこに表示されているのかが分からない。画面左の女性キャラの右隣に存在する小さな小窓、これこそが本作におけるダンジョンの姿なのである。それでは左の女性が本作の主役なのであるかといえば、それもまた間違いである。彼女はプレイヤーの冒険を手助けしてくれる女性型アンドロイドであり、失ったパーツを取り返すことにより、様々な機能が使えるようになっていくのだ。ならば、何故彼女が主役級の存在感を持っているのかと言えば、それが工画堂の拘りだからとしか答えようがない。また、このアンドロイドにはSEX機能が搭載されており、タイトル画面の乳首と併せて、現在であれば確実に年齢制限が入るであろう作品である。

このあまりに個性的な作品は戦闘システムも一風変わっている。戦闘はコマンド選択式のターン制であるが、攻撃の際に威力を選択でき、敵を瀕死に追い込めば交渉が可能。攻撃力の経験値はこの交渉が成功した時にのみ入手可能なので、攻撃を手加減することも必要になってくる。また、敵からの攻撃はパーティの一番右に位置するメンバーが一方的に喰らい、死んだ場合には次のメンバーへと攻撃が移る。要はパーティのメンバーは最も左に位置する主人公の盾になっているのだ。このように本作には今では考えられない異質なシステムが備わっている。



アンドロイドの能力
画面左のアンドロイドにブレスレットとネックレスが加わっているのがお分かりだろうか。このようにパーツを取り戻せば使える機能が増えていく。

サイキックウォー





本作の正統的な続編。画面右に大きく描かれたアンドロイドがその証である。異常に小さい3Dダンジョンやアンドロイドのパーツと機能が増えていくことなど共通点は多い。

DATA コズミックソルジャー

メーカー/工画堂スタジオ
発売日/1985年10月

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

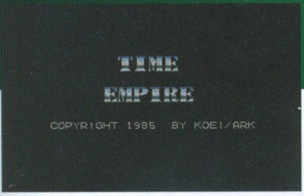
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	525円

本作もまたコンシューマー機への移植は行われていない。プロジェクトEGGでは続編の『サイキックウォー』も420円で配信されている。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

自由度と難易度の高さが同居した和風RPG

タイムエンパイア



雰囲気にだまされると後悔するほどの難易度



ほとんどのキャラが仲間に
話が通じさえすればほとんどのキャラを仲間にすることができる。ただし、あまり役に立たないキャラを仲間にしても後悔するので吟味が必要だ。

『タイムエンパイア』はアークが制作し光栄から発売されたRPG。その制作の中心人物は、後に迷作『たけしの挑戦状』のメインプログラマーを務めている。1985年当時はSFモノのRPGがブームであったようで、本作は日本を舞台にした和風の世界観に、タイムパトロールの主人公が加わることによってSF色をつけている。また、当時のキャッチコピーは「大江戸くらいしす」「すべてを超越し、ゲームは今、スーパーフィクションの世界へ!!」という勇ましいものだったが、実際の画面からはのんびりした雰囲気が漂っている。

しかし、この雰囲気にだまされて本作を甘く見ていると酷い目にあうことは間違いない。その難しさの原因としてまずはマップの広さが挙げられる。地上は日本列島の形をしているためまだ迷いにくいが、それ以上にダンジョンや街が広く、マップは計420画面分もある。また、本作では実に多くのキャラを仲間にすることが可能だが、クリアに必要な仲間は2人だけであり、あまり役に立たないキャラも多い。この仲間の見極めも非常に重要なのである。その他にも序盤の戦闘バランスや、死亡時の扱いなど難易度を上げている要因は多い。また、一部の悪いプレイヤーにとっての最強の敵は「コピーしただろう」かもしれない（本作は違法コピーすると街の人のセリフが全て前述のものに変わってしまう）。

本作には続編の制作予定があり、行方不明のERIKOを捜索する予定であったようだ。しかし、制作されなかったところをみると、やはり評判がイマイチだったのだろうと思われる。



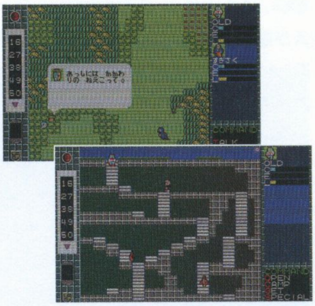
戦闘はアクション風
敵と戦闘に入ると専用画面に切り替わる。戦闘の方法は敵にぶつかってダメージを与えるアクション風だが、爽快感はイマイチ薄い。

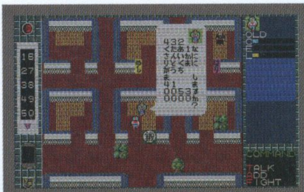


ゲームオーバー
本作もまた『ザ・スクリーマー』などと同様に死=データ消去である。ゲームでも人生は1度きりというのが当時は一般的だったのだろうか。



広大なマップ
マップの広さは相当なものだが、舞台となっているのが日本列島であるため、迷ってしまうことはあまりない。





町のマップもかなり広い
冒険の拠点となる町には武器屋・飯屋・宿屋など重要な施設がある。これらの店員を仲間にすると施設が利用できなくなるという罠も。

DATA タイムエンパイア

メーカー/光栄
発売日/1985年10月

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / **PC パソコン** / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

発売はPC-88のみである。本作が今後、他ハードに移植されることはほぼあり得ないと思われる。中古の流通量も多くなく入手はやや難しい。

1流の世界観に3流のシステム

カレイドスコープ
7万光年の胞子たち



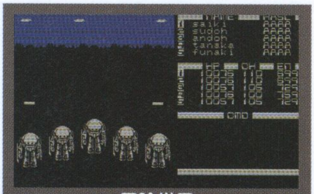
これからプレイするなら 攻略サイトの情報は必須



基本世界
基本世界は画面1枚分の2Dマップ。一見すると非常に単純に思えるが、実際には見えない壁やワープゾーンが多数あり難解な構造をしている。

PCゲーム市場、コンシューマー機市場に多くの迷作を送り出したメーカー、ホット・ビィ。この会社は世界観やシナリオは素晴らしいものを作り上げるのだが、常に技術力がそれに伴っていない。そのため、とてつもなくバランスが悪いゲームが出来上がってしまうことが多かった。この傾向は同社が倒産するまで続き、最後の作品となったRPG『バズー!魔法世界』でも、その資質を遺憾なく発揮している。

そして、この『カレイドスコープ 7万光年の胞子たち』も例外ではなく、プレイ前は期待感に溢れているものの、いざプレイを始めると急激にやる気が



冒険世界
冒険世界は3Dで表示されているが、視界が狭く座標や自機の向いている方角も表示されないため、非常に迷いやすいマップになっている。

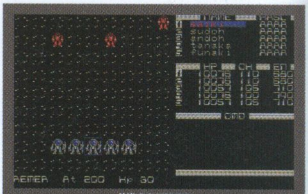
失われるものになっている。例えば本作における基本世界は他のRPGの町に相当するのだが、このマップが恐ろしく難解なのである。しかもそれは画面1枚分の小さなものであるのに、ワープゾーンと見えない壁が点在し、プレイヤーを拒むという理不尽なもの。ここはゲーム上ではさほど重要ではなく、情報収集程度の役割しか持っていないのだが、多くのプレイヤーはここでやる気を失ってしまう。

また、ゲームの本番である冒険世界はさらに酷く、3D表示なのだが視界が恐ろしく狭く、自機がどこにいるのかすぐに見失ってしまう。本来はこの先にクローズという敵拠点があり、再び2Dマップに戻るのだが、3Dマップで迷ったあげくゲームをギブアップしたプレイヤーも多くいたはずである。

本作は基本システム部分であるローダーと、シナリオが別々に販売され

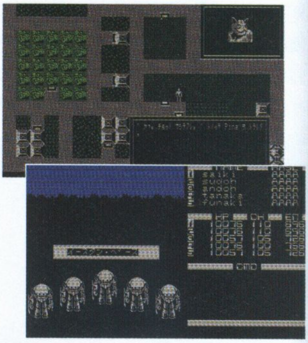
シリーズ作品

カレイドスコープ 発・汗・惑・星	PC



戦闘画面
戦闘はいわゆるタクティカルコンバットだが、戦術的要素はそれほど高くはない。また、操作が面倒な点もマイナスポイントである。

ており、ローダーを持っていれば低価格の続編シナリオを追加して遊び続けられるはずであった。しかし、結局シリーズは2作目で終了してしまい、メーカーの目論見は崩れ去ってしまった。このあたりの見通しも甘いものであったと言わざるを得ない。





続編シナリオ
ローダーと呼ばれるゲームのシステム部分を共有するシナリオの2本目。この作品も1本目に負けず劣らず難易度が高い。

DATA カレイドスコープ 7万光年の胞子たち

メーカー/ホット・ビィ
発売日/1985年8月

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

本作を遊ぶにはシナリオとローダーが必要であった。プロジェクトEGGの配信はローダー+シナリオ2本のセットになっている。

※…ローダーとのセット価格 シナリオのみは6200円

ウルティマの世界観は4作品目で確立した

UltimaⅣ

Quest of the Avatar



突然優等生になった主人公 何でもありの昔が懐かしい



PC-9801版

PC-98版はAppleⅡ版や88版と比べてグラフィックが圧倒的に美しい。また、メッセージも漢字混じりで表示され読みやすくなっている。



タロットカードで職業を決定

2枚のタロットのどちらを選ぶかで主人公の職業が決まっていく。職業によってスタート位置が変わり、自分と職業が異なる7人が仲間になる。



戦闘画面

戦闘は『Ⅲ』から引き継ぎのタクティカルコンバット。相変わらず飛び道具が強いが、今作はその種類も豊富である。

シリーズを通して進化し続けてきた『Ultima』の中でも、『Ⅲ』から『Ⅳ』での変化は非常に大きい。そのため『Ⅰ』～『Ⅲ』を暗黒時代、『Ⅳ』～『Ⅵ』が啓発の時代と、はっきりシリーズ分けされている。それもそのはずで、前作までは泥棒し放題、村人を殺してもお咎めなしであったが、本作では主人公がアバタール（徳の化身）を目指すという目的があるため、悪行は完全に御法度。その代わりに、シャミノやイオロといった『Ⅰ』から登場しているキャラが、主人公の仲間として冒険を手助けしてくれるのだ。

ゲームのオープニングは現代世界から始まるが、ジプシーのタロット占いが終わると主人公はブリタニアの世界へ飛ばされ、冒険が始まる。ここで、本作からのシステムによって主人公の職業が占いで決定し、その職業ごとにスタート地点までもが変わってしまう。同時にゲームを始めたはずなのに友達と全く話がかみ合わなかった、という経験をお持ちの方もいるだろう。

また、アバタールを目指すという目的はあるが、前作までのように悪の根元といった人物は存在しない。本作において戦闘は目的ではなく手段なのである。その代わりに主人公が徳を積むことがゲームの目的になっており、困っている人には手を差し伸べるといった行為が重要になっている。

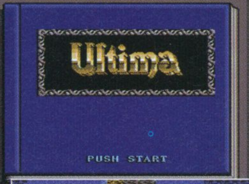
これらのゲーム性の変化には『バーズテイル』のページでも述べたロー・アダムスの存在も大きいが、『Ⅰ』～『Ⅲ』が悪魔的であると批判されたことも大きいようだ。日本でもそうだが、やはり海外でも、ゲームのモラルに関してうるさく意見をする人というものが存在するのである。



会話は単語入力方式

今作では人との会話で単語を入力して情報を聞き出す必要がある。非常に面白いシステムだが、面倒に感じる人は攻略サイトを見た方がいい。

FC版





FC版は1989年発売でタイトルは『ウルティマ 聖者への道』。パーティの人数が4人までになっているほか、食料の概念を無くすなどコンシューマー機向けの内容になっている。

DATA UltimaⅣ Quest of the Avatar

メーカー/Origin Systems
発売日/1985年9月16日

定価/不明

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

日本語PC版の発売は1987年。本作もやはり「ウルティマコレクション」を購入するのが手っ取り早いが、流通量が少なく高価である。

※…AppleⅡ版の発売日・AppleⅡ版の定価

これがファミコン初のRPG!?

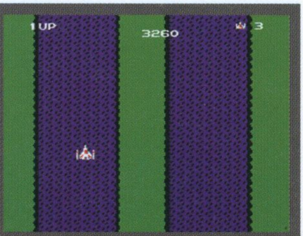
頭脳戦艦ガル



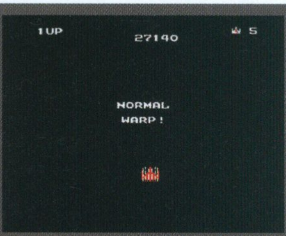
RPGであることを微塵も感じさせない迷作



ゲームの目的はパーツアイテムを100個集めてラスボスを撃破すること。自機はミスせず敵を倒していくと自動的にパワーアップするシステム。



序盤は地底ステージをプレイすることになり、ステージの最後にルート分岐が存在する。一本道でない点がイライラを加速させる。



普通のシューティングなら嬉しいワープも、本作ではゲームの性質上クリア時間が延びるだけの余計な存在に。

どこからどう見ても中身はシューティングゲームなのだが、RPGにカテゴライズされている不思議なファミコンソフト。それが『頭脳戦艦ガル』だ。

発売元はデービーソフト。別ブランドでPC系アダルトゲームを展開していたため、そちらの筋に詳しい方はマカダミアソフトの名の方が通っているかもしれない。デービーの名義ではアクションパズルの『フラッピー』などの代表作がある。

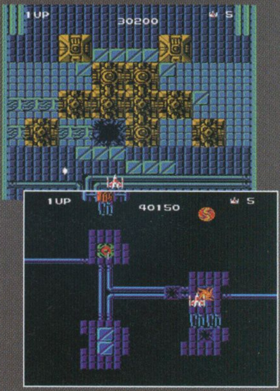
本作がRPGであるというゆえんは、メーカーが堂々と「スクロールRPG」と謳っていた点である。なんでもありの時代といえばそれまでだが、パッケージなど至るところに列挙されている「SCROLL　RPG」「衝撃のスクロールRPG」といった、やたらにRPGであることを強調したキャッチ類でSTGをRPGと押し通したのである。

確かに広義的な意味で捉えれば、プレイヤーがキャラクターになりきる、演じるという点でRPGに当てはめることはできるが、『スターフォース』風の縦スクロールで展開するあまりにもSTG丸出しな本作は、やはりRPGには該当しないといわざるを得ない。

ゲームの評価についても微妙なところで、基本1ステージに1個配置というパーツを100個集めてラスボスを倒すのが目的となっているが、ステージは全30面構成。つまり、クリアするには周回プレイが必須であり、最短クリアでも3周はしなければならない。シューティングとしては進行が単調でやや爽快感に欠ける作りであること、序盤エリアのルート分岐のせいで1周丸々30面を攻略できない点、脳天に響く不快な高音BGMなどが苦行の源となっている。ちなみに無敵コマンドの裏技が存在するので、時間さえあればクリアは容易である。

なお、本作をRPGとするならば、移植を含まないオリジナルタイトルとしてはこれがFC初のRPGということになるが、筆者は認めたくない。

クソゲー!?



クソゲーという言葉を生んだみうらじゅん氏が、本作を一番のクソと評したことがある。しかし、そこまでクソかといえば微妙なところで、コントローラーを叩きつけるほどの理不尽さはない。

DATA 頭脳戦艦ガル

メーカー/デービーソフト
発売日/1985年12月14日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

出せば何でも売れたFC初期のソフトゆえに、出荷本数はかなり多く入手は簡単であり、中古価格もかなり安めになっている。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1986年







ドラゴンクエスト



伝説はリスペクトから始まった

先に紹介している『ドルアーガの塔』や『ハイドライド』の移植、果たしてRPGとしてカウントしてよいものなのか微妙な『頭脳戦艦ガル』といったタイトルが先陣を切った中、1986年5月。FCにおいてコマンド選択式の戦闘を採用した初の本格的RPGが誕生した。言わずもがな、後に国民的人気シリーズにまで成長した伝説的ゲームの第1作目『ドラゴンクエスト』である。

誕生のきっかけは生みの親である堀井雄二氏とチュンソフトの中村光一氏が、RPGの始祖である米国製PCゲーム『Ultima』『Wizardry』に感銘を受け熱中したことから始まり、戦闘形態や2D型の見下ろしフィールドなど、『ドラゴンクエスト』にもその2作品の要素が取り入れられている。

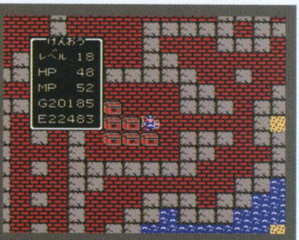
しかし、コア層が大多数を占めるPCゲームと異なり、FCは子供から大人、ライト～コアユーザーが揃う家庭用ハード。洋ゲー感全開の単なる模倣では、恐らく今日に繋がるヒットは成し得なかっただろう。FCではそれまで『スーパーマリオ』などのアクションゲームが隆盛を極めていた。しかし、堀井氏はFCでもRPGはヒットすると確信しており、その創意工夫の数々が結実しての大成功であった。無論プログラミングとディレクションを担当し、アイデアを形にした中村氏の功績も偉大なものである。

そしてシリーズ全作品に関わっているキャラクターデザインの鳥山明氏、音楽のすぎやまこういち氏の存在も非常に大きなものである。モンスターはおどろおどろしさを消し、愛着あるデザインにしたことでどの層も親しみを覚えた。音楽はクラシックを基調としたもので気分を高揚させ、一方でダンジョンの下層に進むとBGMのテンポがスローになり恐怖感を演出するなど、冒険者の心理を代弁していたのだ。

シリーズ作品

ドラゴンクエストII 悪霊の神々	PC・FC・SFC・Wii
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	FC・SFC・GB・Wii

※ロト三部作のみ



元祖FC版では、ダンジョンでわざと死んでラダトームの宝箱の一部が何度でも取り放題になるというプログラムの盲点を突いた裏技もあった。



ゲームはラダトーム王の部屋からスタート。いざ竜王討伐!…であるが、いきなり会話や階段コマンドでつまずいてみたりもする。



戦闘はフロントビューで展開するコマンド選択方式を採用し、当時はマルチウィンドウも画期的なアイデアであった。なお、戦いはすべてタイマンである。

堀井節がDQの魅力



戦闘やストーリーの面白さとは別に、伝説の勇者が不審扱いされるなど、直接のゲーム進行とは無関係なNPCとの会話にクスリとくるネタが盛り込まれている点も『ドラクエ』の魅力である。

DATA ドラゴンクエスト

メーカー/エニックス
発売日/1986年5月27日

定価/5500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

FC以外ではMSXとMSX2、携帯アプリに移植されている。国民的人気ソフトだけに入手は容易であり、パスワード方式のため電池切れの心配もない。

※…FC版の発売日・FC版の定価

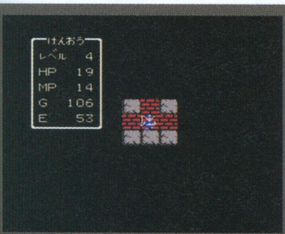
成功の裏にあったのは初心者への徹底的配慮



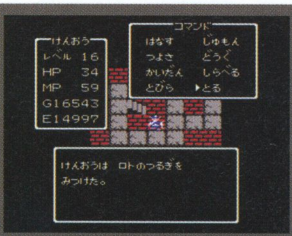
思いの外近いラスボスの城
もちろん簡単には辿り着けないが、最終目的が始めから見えているのも本作の特徴だ。

後にレジェンド化するほどの才能豊かな人材が集結して制作された『ドラゴンクエスト』だが、実質家庭用ゲーム機初のRPGであること考慮し、極力複雑なシステムを取り入れず遊びやすさの追求に終始した点が勝因であろう。作品のヒントとなった『Wizardry』には既に転職やパーティシステムが導入されていたものの、本作ではRPG初心者に配慮し、敢えてそれを使わなかったという作者の記述がある。前記のシステムは次回作以降に導入されているが、もし最初から段階を踏んでユーザーをRPGに慣れさせようと計算していたのなら脱帽も脱帽である（ただし、『ドラゴンクエスト』は最初からシリーズ化が決まっていたわけではなく、単発作品の予定であった）。

そういった思惑があったかどうかはさておき、容量の都合で実現できなかったボツ要素がたくさんあったのも事



ダンジョンはたいまつか呪文がないと真っ暗闇の仕様。僅かな光で全体像が見えないマップを手探りで探検するドキドキ感は近年の作品にないもの。



伝説の武具ロトシリーズは1作目から登場する。ただし、本作で入手できるのは剣と鎧のみとなっている。剣の威力、鎧の防御力はともに最強。

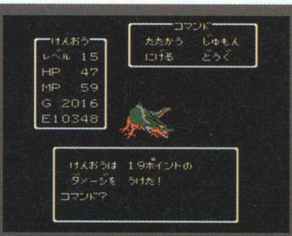
実で、僅か64KBの中で行われた添削作業は並大抵のものではなかったはずである。『ドラクエ』だけに限らず現在でもRPGのお約束となっている色違いモンスターも、元々はこの容量との戦いから生まれた苦肉の策のひとつであった。

こうした苦労が報われ大ヒットに繋がったわけだが、やはり多くのFCユーザーにとってRPGは未知のジャンル。そのため初めは様子見の向きがあり、本作は発売後に即売れしたわけではなかった。しかし、購入者からの口コミが次第に広まり、FC版の売り上げは最終的に150万本にも及んだのである。この点においては、堀井氏が週刊少年ジャンプ誌上でゲームコーナーを担当していたため、自身の作品の面白さを読者に伝えられたのが大きなアドバンテージとなった。

かくしてRPGが市民権を得るとともに『ドラゴンクエスト』もシリーズ化する運びとなり、本作もMSXへの移植やSFCへのリメイクが行われた。また、RPGの本場北米でも発売された



「はい」「いいえ」のコマンド選択も『ドラクエ』の名物。元祖FC版においては、返事次第で衝撃の結末を迎えることは皆さんご存じの通り。



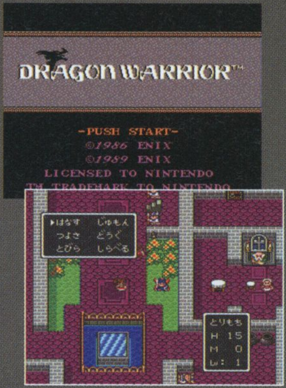
元祖ドラゴン
本作では中ボスに値する無印ドラゴンも『Ⅲ』以降は姿を消してしまった。

が、こちらはあまり人気が出なかった。要因のひとつとしては、言葉と翻訳の壁で我々のツボにハマる堀井節が上手く伝わらなかった点が挙げられる。逆にいえばRPGにおけるテキストはそれだけ重要なのである。





リメイク&海外版



89年には『Dragon Warrior』の名称で北米版も発売されたほか、グラフィックや操作性が向上したSFCのリメイク版も存在する。FC版、SFC版ともにWiiで発売された記念ソフトでも遊べる。

キャラクター人気はいまもなお高い



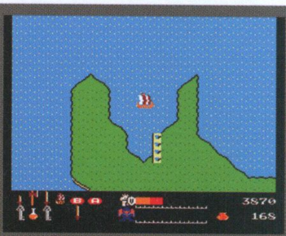
ワルキューレの冒険
時の鍵伝説

FCオリジナルタイトルでは初のA-RPG作品

『ワルキューレの冒険　時の鍵伝説』は、1986年8月にナムコから発売されたA-RPG。見下ろし型の視点は同社の『ドルアーガの塔』と同様だが、フィールドとダンジョンを駆け回り、アイテムを駆使して戦闘や謎解きを行っていくスタイルは、どちらかといえば『ゼルダの伝説』に近いシステム。

しかし、ファミコン専用のオリジナルタイトルという括りで見ると、『ゼルダ』はメーカーがアクションアドベンチャーと公言しており、本作より先に発売された『ドルアーガ』『ハイドライドスペシャル』も移植作品であるため、歴史的にはファミコン初のオリジナルA-RPGはこの作品であると位置づけていいだろう。

また、本作に登場する主人公ワルキューレとキーキャラクターであるサンドラは続編やスピンオフ作品でも活躍しており、スーパーファミコンで発売された『サンドラの大冒険』（ジャンルはアクション）では、本作以前のストーリーが設定されているなど、シリーズとしての広がりを見せた。変わったところではPS2で2005年に発売されたクロスオーバーS-RPG『ナムコ×カプコン』にも両者が参戦しているほか、ゲームブックやコミック化もされている。近年でも携帯アプリとして新作が制作されており、『ワルキューレの栄光』という本作の流れを受け継いだゲームも存在。古くからのファンに支えられた長寿シリーズとなっている。

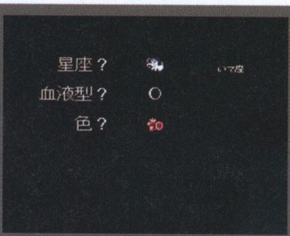


移動は徒歩のみにあらず、乗り物を入手すれば海を渡ることも可能。ただし、船はパスワードでリスタートすると再び入手しなくてはならない。

ちなみに主人公のワルキューレは特別な力を有する神族であるが、北欧神話に登場する人物（戦乙女）そのものではないとのこと。ただし、ゲームの舞台となるマーベルランドは同神話で起こる最終戦争ラグナロク後の世界であることが明かされている。もっとも、ゲーム中では『サンドラの大冒険』までワルキューレはまったく口を開くことがなく、後にそういった設定が固まるまで主人公の人物像はプレイヤーの想像に委ねられていたのである。

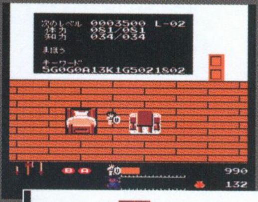


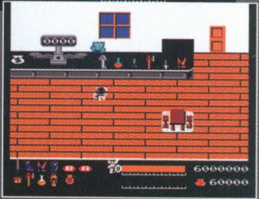
フィールドやダンジョンに出現した敵を剣や魔法を使って倒していく。A-RPGゆえ戦闘はアクティブな操作が求められる。



ゲーム開始時には星座と血液型を入力する項目が表示され、組み合わせによってキャラクターの性質が異なるというシステムを導入している。

宿屋と道具屋





宿屋では体力回復、レベルアップ、再開時のパスワードも表示してくれる。サンドラっぽい人が店員を勤める道具屋では消費アイテムの購入と不要アイテムの売却を行える。

DATA ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

メーカー/ナムコ
発売日/1986年8月1日

定価/3900円

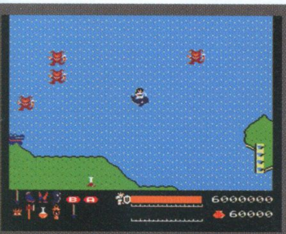
対応ハード：AC アーケード / PC パソコン / **FC ファミリーコンピュータ** / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルのFC版はかなり安価に入手可能であるが、アレンジVer.と同時収録のPS版は中古価格がかなり高めになっている。

※…FC版の発売日・FC版の定価

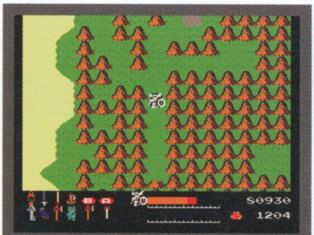
ゲーム内にヒントがない 甘えを許さない仕様



マッコウでの航行も可能
条件を満たしてマッコウを入手すると船なしで海を渡れる上、ゲーム再開後もなくならない。

主人公が終始喋らないという作品は『ドラクエ』シリーズでも見られるようにさほど珍しいものではないが、本作に限ってはワルキューレどころかゲーム中に会話が一切存在しない。そのため、進むべき場所やアイテムのヒントなども皆無であり、クリア難易度はかなり高い部類である。

現在は簡単に攻略情報を入手できるが、当時発売日にこのゲームを購入したプレイヤーは、説明書、そして同封された地図にある僅かなヒントを頼りにゲームを進めるしかなかったので、挫折を経験した読者はきっと少なくないはずだ。物語の導入シーンも、ゲームに関する説明もなんら行われずスタートする作品はこの時代のファミコンソフトならザラであったとはいえ、筆者などはいきなりフィールドに放たれてどうしてよいのかわからずに、ひたすら初期装備のショートソードで敵を斬りつけていたものである。一般プレイヤーや多くの少年達にとっては、自力解決が困難で攻略本ありきのゲームであったといえるだろう。



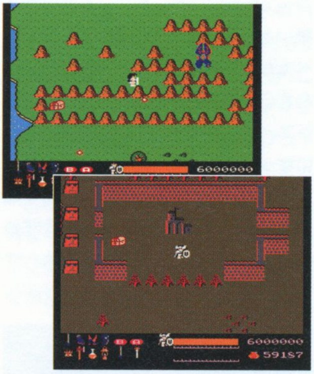
一定（120以上）の攻撃力が身につけばオノを使って山を切り崩すことも可能になる。破壊力のあるパワーロングソード入手には必須スキル。

一方、システムで特徴的だったのがゲーム開始時に選択する星座と血液型だ。これはそれぞれ選んだ組み合わせにより、ワルキューレの成長タイプが異なるというものであった。血液型に関しては早熟、晩成などレベルの上がりやすさに関係する要素であるものの、いずれを選択してもさほど影響はないが、星座はパラメーターが変化する重要な項目であった。このゲームはどちらかといえば魔法よりも物理に特化しており、体力の数値が攻撃力にも関連しているため、体力値が高く設定されたおうし座やいて座を選ぶと、初めからある程度強い状態でスタートすることが可能であった。

キャラの育成については、従来のRPGのように敵を倒して経験値を得てレベルアップしていくものだが、必要経験値を獲得した際に宿屋に泊まってレベルが上がるシステムを採用している。他にも昼夜の概念が存在し、夜にしか発生しないイベントがあるなど、前述のように会話がないといった無の世界で、一見非常に簡素な作りに思える中にも、内容のボリューム感を出すための様々な工夫が込められていた。



悪いサンドラ
ブラックサンドラは中盤の経験値&資金稼ぎに最適。スクロールで何度も出現する。



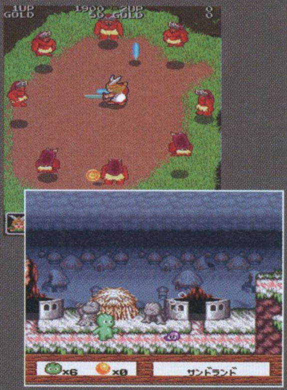


ブラックサンドラやツンドラを倒すと入手できるサンドラの魂。これを使うとサンドラが出現してピラミッドに入れるが、では道具屋のあの人は誰？



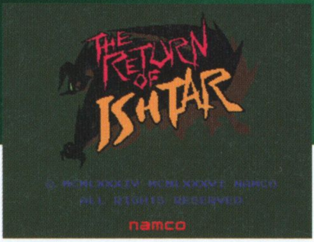
ダンジョン内は強敵が多いため、無駄な戦闘はせずに目的の場所まで突き進むのも手。とはいえ、初見だと目的地がわからないので疲れる。

続編&外伝



ワルキューレのキャラ人気は高く『伝説』や『サンドラ』の直接繋がりを持つ作品以外にも多数出演。『テイルズ』シリーズではヴァルキリーの名でも度々登場している。

イシターの復活



助けられた途端に本気を出すカイ

『イシターの復活』は『ドルアーガの塔』の続編に相当する作品であり、日本のアーケードゲーム（AC）初の本格的アクションRPGである。RPGというジャンルがアーケードゲームと相性が悪いということは既に26ページで述べたが、本作は『ドルアーガの塔』よりもさらに進んだ作品になっており、よりアーケードゲームと相性の悪いものになってしまっている。

その制作の中心人物は、本書で幾度と無くその名が登場した遠藤雅伸氏。ギルやカイの成長がゲームの大きな目的であり、1コインクリアが不可能である本作は、ACで初めてパスワードコンティニューを採用。これにより後日のプレイ再開が可能であり、日本全国どこに設置されている本作でも継続プレイが可能であった。また、それとは別に直前のプレイから直接継続可能なコンティニュー機能も搭載されていたが、これによって後述する問題が発生している。

また、本作はゲームの形態としては極めて珍しい2人プレイ専用。本作はギルとカイ2人を操作しなければいけないのである。とはいえ、ゲームの主体はカイであり、スクロールもカイの移動に合わせてある。そのため、普段はカイを中心に操作し、ギルが必要になった場合のみ彼を呼び出す、という1人プレイも可能であった。というよりも同時にプレイしてくれる相棒がいる方が少数派であり、多くのプレイヤーは本作を1人でプレイしていた。



カイとギルを同時に操る必要があり、基本は2人用のゲームである。だが、相棒のいないプレイヤーは2本のレバーを1人で操っていた。

なぜカイが主体になるかと言えば、彼女は64種類にも及ぶ魔法を使用することが可能であり、ギルは肉弾戦専門だからである。探索に必要な呪文は当然カイが唱えることになるし、必要になればコールギルの呪文でギルを呼び出すことも可能。ギルが戦闘の中心となるのは本当に終盤になってからのみで、それまではカイに頼りっぱなし（終盤も結局カイの補助なしでは戦い続けられないが）なのである。

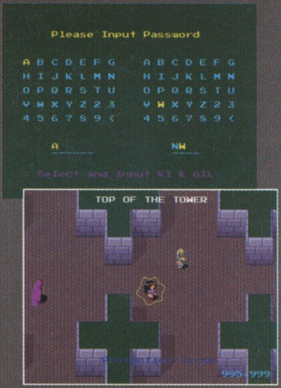


ストーリー的には『ドルアーガの塔』の続編にあたり、塔の最上階からカイとギルが脱出することが目的になっている。



巫女であるカイは64種類もの呪文を使うことができ、ギルは剣を使って戦う。敵を倒せば経験値を得られ、カイとギルは成長していく。

AC初のパスワード継続



アーケードゲームとしては初めてパスワードコンティニュー方式を採用。これによってキャラを少しずつ成長させながら、継続プレイをすることが可能であった。

DATA イシターの復活

メーカー/ナムコ
発売日/1986年7月※

※…AC版の発売日

定価/—

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

PS版は『ナムコミュージアム VOL.4』に収録されている。また、バーチャルコンソールではAC版のものが配信されている。

初めての試みだけに色々と問題も多かった



ギルは敵に接近すると自動的に剣を抜き、ボタンの操作なしで攻撃できる。また、攻撃中はナイトなどを足止めすることが可能。



一部の呪文は使用するとギルやカイを退化させてしまう。威力は強力だが、よく考えて使用しないと後に後悔することになる。



本作における最強の敵「ランドアーチン」は見た目こそ弱そうだが、接触=即死の危険な敵。また、倒す手段も限られている。

一般的なRPGがそうであるように、本作も敵を倒すことで経験を積みキャラが成長していく。しかし、これまた多くのRPGがそうであるように、その成長スピードは非常にゆっくりであり、その間プレイヤーはパスワードの形でキャラの情報を保持することになる。しかし、パスワードというのはその気になればいくらでも人に教えることができる。ましてや教えることによって自分に損失がなければなおさらのことである。また、本人が教えるつもりがなくても、パスワード入力画面を覗かれただけで盗まれてしまうほど、本作のパスワードは短かった。何よりも、育ったキャラのプレイヤーが遊び終わった後、コンティニューで継続すれば簡単にその情報を盗むことができたのだ。

このパスワード盗用問題は初めのうちはプレイヤーのみの問題であったが、次第にそれは本作の存在を脅かすほどのものになる。そもそもアーケードゲームは、1プレイが長ければそれだけゲームセンターの収入が減ってしまうという、構造的な問題を抱えている。本作は初めのうちこそ好調なインカムを記録していたが、次第にキャラが育つにつれ1プレイの時間が長くなっていった。さらに盗用されたり、友人から教えてもらったパスワードによって、新規のプレイヤーが初プレイから長時間遊ぶようになると、本作のインカムは劇的なまでに急降下してしまい、経営者側から見ればお荷物としか言いようのない存在になってしまったのである。

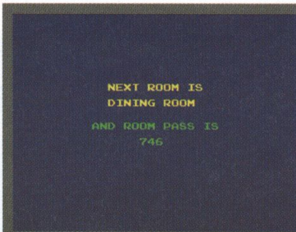
さらにカイの名前をKAI&女性に設定し、パスワードをAAAAAAと打ち込めば、ほぼ最強状態から始められるという事実が発覚。もはやまじめにキャラを育てることすら、馬鹿馬鹿しいと思えるようになってしまった。こうなると本作にもはや存在意義はなく、短期間でゲームセンターから姿を消してしまうことになった。

本作は1コインクリアが不可能なゲームであるが、最短で2コインクリアは可能になっている。それはバグを利用してのものなのだが、それにしてもそこに到達するまでは相当な試行錯誤があった。具体的には、カイの経験値を一定まで上げる宝箱があり、それを取得しながら最終ルームで「デュオ・ディメンション」の魔法が唱えられればOKである。同魔法はフロア内で1から仕切直しになる魔法なのだが、これを唱えることで最終フロアのアキンドナイトを全滅させたと同様のフラグが立つのであった。

これを初めて「ゲーメスト」で知った時はかなり驚いたが、試してみようにも近隣のゲームセンターからは既に本作がなくなっていた。手元に残ったパスワードと共に、本作は思い出だけを残し消えていったのである。

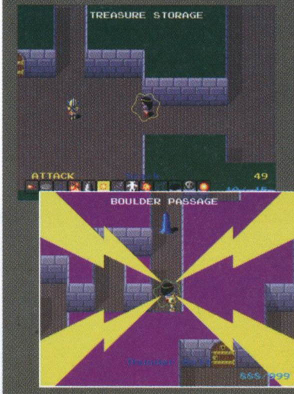


次のフロアへ進むためにはカイとギルが一緒にトビラに入る必要がある。そのため、ギルをカイの近くに呼び戻すCall GILの呪文が存在する。



各フロアにはパスワードが設定されており、継続プレイ時に必要である。本作プレイ時はペンとメモ用紙が必要不可欠なのだ。

全64種類の呪文

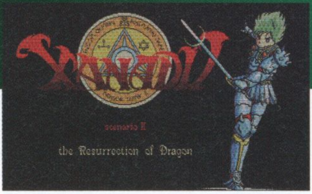


全64種類の呪文とその効果を覚えるのは大変であるが、使用頻度が高いものは限られている。また、中には効果のよく分からない呪文もあったが、後日バグであることが判明した。

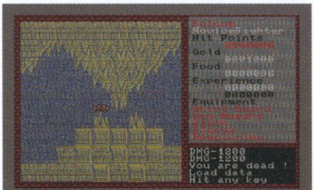
さらなるトラップが待ち受ける

ザナドゥ シナリオII

ドラゴンの復活

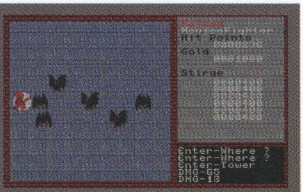


難易度は上昇も完成度はさらに高い

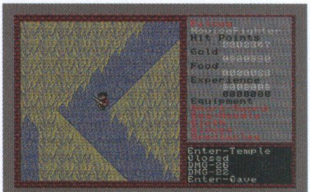


いきなりの逆さつらら
開始数秒で死ぬプレイヤー続出。逆さつららはアイテムの数に比例してダメージ量がアップするという法則がある。

システムの基本は踏襲しつつも、細かな改良を積み重ねた『ザナドゥ シナリオII』。必ずしも全てがそうというわけではないが、難易度がさらに上昇した上位版と考えていいだろう。本作をプレイしてまず初見で苦しめられるのが逆さつららの存在だ。刺の部分に触れてしまうとダメージを受けるので、より繊細なキーボード操作が求められる。ちなみにダメージの計算式は「持っているアイテム」×100。アイテムを必要以上に多く持つことはそれだけダメージ源が増えてしまうということであり、これもまた本作の難易度を上昇させる要因の1つとなっている。



戦闘は前作同様
戦闘シーンは前作同様だが、前作と違ってアイテムの効果時間がストップしないため、迅速に行動する必要がある。

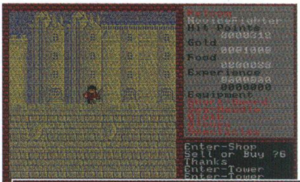


複雑なマップ
『シナリオII』のマップは全11。前作のように次のマップへ行くのにレベル制限がないため、いきなりの遠出で死亡というケースもザラだ。

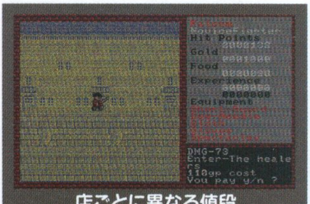
また、カルマを下げる効果のあるブラックポーションにはダミーも存在。なお、本作では店によってアイテムの値段が異なる。これを利用した金策も可能だが、店の場所がいじわるな箇所に配置されていることも多く、命がけの行商で魂を削られた人も少なくないだろう。

ちなみに今作でもいわゆるダンジョンに該当する塔が登場するのだが、前作と違って出口が複数存在。見知らぬ場所に出てしまうこともあるわけで、一見するとこれは面倒な仕様変更に思えるが、上手く利用すれば移動が随分と楽になる。というか、そもそもが塔から塔への移動を前提に作られている面もあるので、その作りを覚えることは『シナリオII』攻略の必須要素であると言える。

その他、アイテム性能の見直しも行われており、『ザナドゥ』完成版と呼ぶに相応しいデキとなっている。たしかに難易度は上がっているのだが、システムがより洗練されたので、前作以上にハマるプレイヤーも多い。とはいえ、いきなり『シナリオII』から始めるのはあまりにも無謀である。もっとも、本作は追加ディスクのようなものなので、初代を持っていないと起動すらできないのだが。







店ごとに異なる値段
ショップが立ち並ぶ商店街。店ごとに並んでいる商品が異なることに加え、値段も変わる。これを利用した"行商"も『シナリオII』ならでは。

DATA ザナドゥ シナリオII

メーカー/日本ファルコム
発売日/1986年10月1日

定価/5800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

対応ハード



本作は追加シナリオであるため、単体でキャラの制作が不可能である。そのため、プレイするには『ザナドゥ』本体が必要になる。

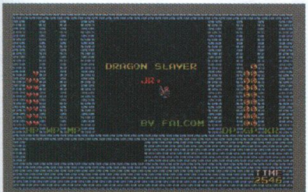
※…PC88版の発売日・PC88版の定価

可愛いらしい外見に隠された極悪な難易度に悶絶

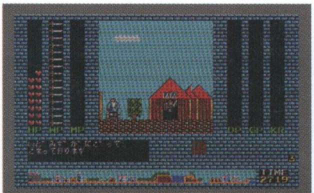
ロマンシア



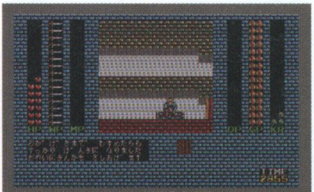
何事においても限度というものがある



ドラゴンスレイヤーJr.
ドラゴンスレイヤーシリーズの第3作目になるが、ストーリーや設定上の繋がりはとくにない。共通点はアクションRPGであるという点くらいである。



アクションADV
本誌ではRPGとして取り扱っているが公式にはアドベンチャーゲームであり、『ゼルダの伝説』などと同じアクションADVに属する。



カルマが大切
本作にて重要な役割を果たす要素がカルマである。善行を積めば増えていき、悪行を働けば減ってしまう。

日本において独自の発展を続けていたコンピューターRPG。その中でも、特に1980年代中盤のPCゲームで中核を成していたのが「謎解き」の要素である。当時は難しい謎を解くほど達成感が得られる、という考えが恒常化しており、難しいゲーム=いいゲームという考えが蔓延していた。特に『ハイドライド』や『ザナドゥ』といったノーヒントのA-RPGが大ヒットしたこともあり、その流れは誰にも止められないものになっていた。

その難易度のインフレが頂点に達した時に発売されたのが、この『ロマンシア』である。開発・販売は当時ゲームメーカーとして絶頂を極めていた日本ファルコム。もしも、本作が中小メーカーから発売されていれば、ここまで大きな出来事にはならなかったであろう。そう、本作は『ザナドゥ』の大ヒットの影響もあり、当時のPCゲームとしてはかなりの売り上げを記録したのだ。そして多くのプレイヤーが本作の不条理な難しさに悶絶したのである。

本作では終盤になってハマリ状態に気が付いたとしても、その原因が何であったか分からないことがある。そのため、学習しながら繰り返しプレイしようとしても、どの行為を正せばいいのかが分からないのである。とにかく、たった1つの行動でハマリを呼ぶことが多く、プレイヤーのやる気を奪っていくのだ。また、制限時間の下二桁があっている時にのみ通れる、という謎解きは、攻略本の制作スタッフも投げ出すものであった。

発売からしばらくすると、この難解な謎解きが批判されるようになり、プレイヤーの不満が噴出することになる。そして、本作の後に発売され評判となった『イース』の成功を受けて、日本ファルコムは方針を転換。『ドラゴンスレイヤー』シリーズの難易度も大きく低下していった。また、コンシューマー機でもRPGが発売されるようになると、その流れは急激に加速していくことになる。もしかすると、本作はシナリオ&キャラ重視のJRPGがガラパゴス化した原因の1つなのかもしれない。

FC版





FCに移植される際にバランス調整が行われ、難易度は下がっている。とは言え、それでも攻略本が必須であることに変わりはなく、多くのプレイヤーから非難を受けた。

DATA ロマンシア

メーカー/日本ファルコム
発売日/1986年10月30日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

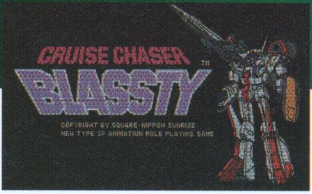
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	525円

FC版の値段は安めでプロジェクトEGGではMSX(2)版とPC-88版が配信されている。また、Win用のリメイク版も存在する。

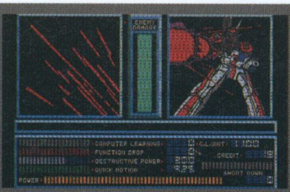
※…PC88版の発売日・PC88版の定価

ロボットのアニメーションに全精力を注ぎ込んだ

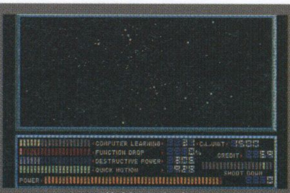
クルーズチェイサー ブラスティー



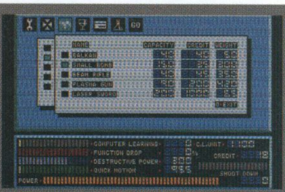
アニメは超一流 ゲーム性は二流以下



高度なアニメーション
戦闘シーンでは自機と敵機の攻撃の際に、当時としては驚くほどスムーズなアニメーションが表示される。



階差閉宇宙
要は階層のある3Dダンジョンを宇宙に持ち込んだための言い訳の造語である。左右が確認できないため恐ろしいほど迷いやすい。



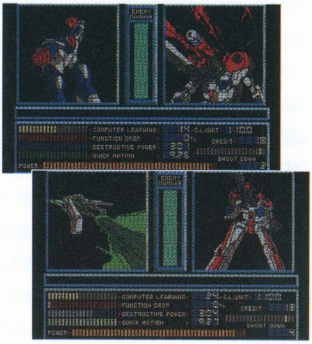
ラボでの研究
ラボではブラスティーの武装を研究しており、投資することで開発を早めることができる。ただし、不必要な武器も少なからず存在する。

後に『ファイナルファンタジー』シリーズなどの大ヒットによって、日本を代表するソフトメーカーに成長していったスクウェアだが、PCゲームを中心に活動していた時代はまだ中小メーカーの1つに過ぎなかった。

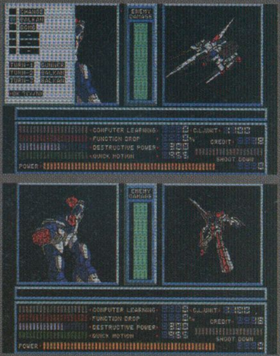
デビュー作である『ザ・デストラップ』が売り上げ的に失敗し、2作目である『WILL -THE DEATH TRAP II-』が成功を収める。その成功のもととなったのがビジュアル面。特にオープニングで美少女アンドロイドがまばたきをするアニメーションは、多くのプレイヤーに衝撃を与え大きな話題となった。

そして、そのビジュアル重視路線をさらに進化させたのが、この『クルーズチェイサー ブラスティー』なのである。アニメーションの作画は日本サンライズが担当し、変形型ロボットが動くということは発売前から大きな話題になっていた。しかも実際に発売された本作は、当時としては驚くべきクオリティのアニメーションを実現しており、前評判に偽りのないことが実証された。

しかし、本作には重大な問題も同時に存在していた。それが、階差閉宇宙と名付けられた3Dダンジョンである。3Dダンジョンという閉ざされた空間と、無限の広がりをみせる宇宙との矛盾を解消するために、このような苦しい名前が付けられたのであろう。そして、この階差閉宇宙は視界が狭く、あり得ないほど迷いやすい。それは、ほんの数歩先に進んだだけで、自機がどこにいるのかが分からなくなるほど。また、自機は移動にエネルギーを消費し、それが0になるとゲームオーバーになる仕組みであり、そのことが多くの悲劇を呼んだのである。



2種類の形態



ブラスティーには戦闘機形態とロボット形態に変形する機能があり、この変形シーンも本作の売りであった。基本的には戦闘機形態は移動用、ロボット形態は攻撃用である。

DATA クルーズチェイサー ブラスティー

メーカー/スクウェア
発売日/1986年4月

定価/7900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

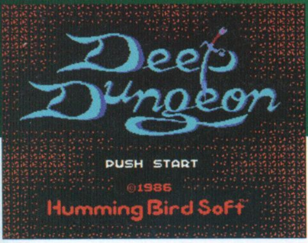
本作や『ザ・デストラップ』などスクウェアのPCゲーム5本がパックになったゲームパックが発売予定。プロジェクトEGGで配信される日も遠くはない。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

RPGに飢えていたファミコン少年の支持を得た

ディープダンジョン

魔洞戦記



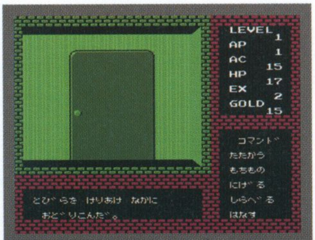
シンプル過ぎるが逆にそれがいい



王様から目的を聞き、資金の援助を受けゲームスタート。全体的にRPGの王道を行くような作りであり、斬新な部分は見あたらない。

『ドラゴンクエスト』の大ヒットによってRPGの面白さを実感した当時の青少年たちは、とにかく次のRPGに飢えていた。そんな折に発売された本作は、ディスクシステム所有者にとって待望の作品であった。正確な販売本数は不明であるが、後にシリーズ化されたことを考えると、それなりのヒットを記録したのであろう。

この『ディープダンジョン』を制作したのはハミングバードソフト。当時はPCのゲームを中心に活躍していたメーカーだが、DOGの設立に参加し、コンシューマー機へも参入を果たした。



トビラを開けるだけでやたらと勇ましいメッセージが表示。これは『Wizardry』の同コマンドがキックであることからきたものだろう。

このDOGとはスクウェアを中心に設立された団体で、ディスク・オリジナル・グループの頭文字をとってDOGと名付けられている。DOGからは計11作品が発売されており、媒体は全てディスクカードである。『ディープダンジョン』シリーズは2作目までがDOGから発売され、3作目はスクウェアからROMカセットで、4作目はアスミックから同じくROMカセットで発売されている。

本作はそのタイトル通りの3Dダンジョン RPGであり、主人公1人で姫の救出と魔王の討伐のために、地下迷宮を冒険することになる。システム的には目新しいものはなかったが、まだRPGに慣れていないFCユーザーには丁度いい難易度で、シンプルさがいい方向へと作用している。『ドラクエ』とは異なる3Dダンジョンで、マッピングを基本としたゲーム性を多くのユーザーへ広めた功績は大きいだろう。また、本作は全体的に『Wizardry』からの影響が多く見られ、武具が敵として登場し、倒せば主人公が装備できるなど、『Wiz#2』から得たと思われるアイデアが採用されている。

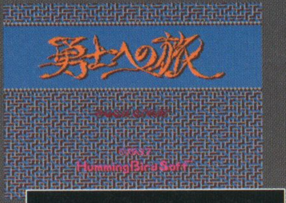
シリーズ作品

勇士の紋章Ⅱ ディープダンジョン	PC･FC
ディープダンジョンⅢ 勇士への旅	FC
ディープダンジョンⅣ 黒の妖術師	FC



戦闘は1対1のタイマン勝負。魔法は存在しないが、無限に使用可能な攻撃アイテムがその代わりとなっている。

Ⅲ以降はROMカセットで発売





初代&『Ⅱ』はDOGブランドでの発売であったが、『Ⅲ』はスクウェアブランドから発売され、『Ⅳ』はアスミックから発売された。シリーズを通して制作はハミングバードソフトである。

DATA ディープダンジョン 魔洞戦記

メーカー/DOG
発売日/1986年12月19日

定価/3400円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

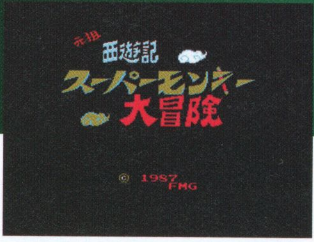
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

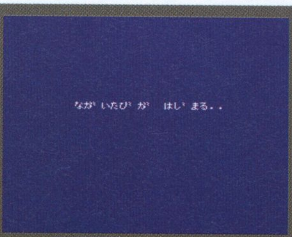
媒体がFCのディスクカードのため、入手はやや難しい。MSXに移植されており、そちらはプロジェクトEGGで配信されている。

700画面フィールドという名のラビリンス

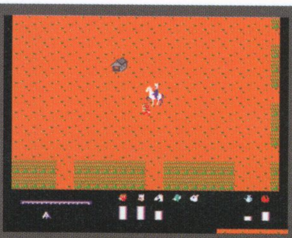
元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険



システムを理解する前に GAMEOVER



ゲーム開始時に発せられるメッセージはこれだけ。これから延々と歩かされることになるので、まあ間違ってはいないのだが。



食料や水を所持していれば自動的に補給し、戦闘で減った体力も回復してくれるが、マップがでかすぎて食料を入手できる家を探すのに一苦労。



仲間を見つけて天竺へ!と、いかにもRPGらしい展開ではあるのだが、仲間の場所やストーリー展開はどこにも明示されない。

『ドラゴンクエスト』のヒットから我が社もRPGを!と、過熱競争が始まったのはもう少し後の話だが、『ドラクエ』と同年にも負けじと対抗してきたオリジナルRPG作品がある。それがこの『元祖西遊記　スーパーモンキー大冒険』である。

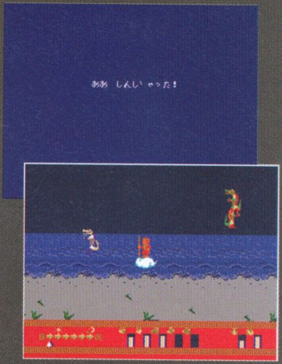
発売元はバップ。この頃の音楽関連メーカーはバブル景気の勢いを駆りファミコンバブルにも乗じてくるケースが多く見られ、往々にして作りの荒い作品が目立った。プランニングやディレクションの甘さ、外注丸投げといったところが質の低下を招いた要因であろうが、本作もその例に漏れずファミコン屈指のクソゲーとして名高い。

「悟空様のお通りだい!」というアニメーションを使ったいかにも期待できそうなCMなど、宣伝にはやたらと力が入っていたものの、ゲーム自体は紛うことなきクソゲー。購入者は一瞬でやってしまったという悲壮感が漂ってくる内容であった。

いきなり荒野にドーンと投げ出されて、コントローラーの操作を確認してみてもコマンドの類は出てこない。つまり、フィールドでは十字キーで移動するしか手段がない。ならば町やダンジョンがないかと歩いてフィールドを探索してみると、突如画面がアクションゲーム調になり、凄い勢いでなにかのゲージが減少していくも、色々連打してみて撃破。そして散々彷徨った挙げ句、どうにかワープゾーンを突きとめるが、気がつくと悟空と三蔵法師が餓死して終わっていた…というのが詰むまでの主な流れ。もっとも、死因が餓死と判明するのも、ある程度進めることができ、食料システムの存在に気づいてからなのだが。いずれにせよ、不明瞭なことが多すぎてプレイヤーがゲームについていけないのである。

知名度の高い題材を使い、700画面にも及ぶ広大なマップを用意するなど当時としては特筆すべき点もあるのだが、どうにも本気を出す部分が根本的に間違っていたようである。

気がつけば死んでいる



戦闘中は4倍速で時間が経過するため、食料事情を考慮すると迅速な殲滅が要求される。しかし、この戦闘がカオスで一筋縄ではいかず、いつの間にか死んだ後にトドメの一言を放たれる。

DATA 元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険

メーカー/バップ
発売日/1986年11月21日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古価格は非常に安価なため話のネタに買ってみるのもいいだろう。ただし、本気でクリアを目指すにはかなりの根気が必要なことをお忘れなく。

頭脳戦艦ガルに続く自称RPG

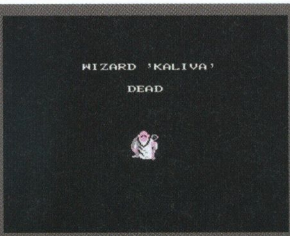
キングスナイト



4人の勇者たちが王女を助け出す



フォーメーションRPGの正体とはSTGであった。ただし、敵を倒すより地形を破壊してアイテムを探すことが重要だという特徴がある。



キャラが死亡してもゲームは続くが、4人揃っていないとラストステージには行けないので、実質的にはゲームオーバーと同じである。



ラストステージでは4人のキャラがフォーメーションを組んでラスボスのドラゴンと戦う。また、アイテムを取得していれば魔法も使える。

ファミコンには誰が見てもシューティングゲーム（STG）であるのに、RPGを自称していたゲームが2つ存在する。その1つが48ページで紹介している『頭脳戦艦ガル』であり、そしてもう1つがこの『キングスナイト』である。前者はゲームジャンルを「スクロールRPG」と名乗っていたが、本作はジャンルを「フォーメーションRPG」と名乗っている。1年近く前にRPG詐欺を目にしていながら、スクウェアがなぜこのような名称を使用したのか甚だ疑問であるが、恐らく何らかの大人の事情が介在していたのだろう。

先にも述べたとおり本作はSTGであるが、一般的なSTGが敵を倒すことに主眼が置かれているのに対し、本作は地形を破壊しアイテムを入手することが大切な要素になっている。アイテムには移動スピードをアップさせるもの、攻撃力や防御力をアップさせるもの（その他に体力回復&減少アイテムがあるが重要ではない）などがあり、入手するとキャラのレベルが上がる仕様だ。これらのアイテムは絶対に必要なものではないが、最終面の難しさを考慮すると実質的には必須アイテムに近い。そして、この重要アイテムの場所をきちんと把握しておくことがクリアへの近道であった。

プレイヤーが操るキャラはナイトのレイジャック、ウィザードのカリバ、モンスターのバルーサ、シーフのトビーの計4人。これらのキャラで4つのステージを攻略し、決戦である最終ステージへと向かうのがゲームの流れ。最終ステージでは4人のキャラの隊列をいれ変えることが可能で、ここにきてようやく「フォーメーションRPG」の面目躍如というところだろうか。

同年代のFCソフトと比較しても、グラフィックはハイレベルだが、ゲーム性やボリュームの点では見劣りする。どうしても一流になりきれない昔のスクウェアを代表するような本作は、これからも長く語り継がれていくゲームであることは間違いない。

キングスナイト スペシャル





PC-88・X1といったパソコン版では、かなりアレンジが加えられた移植となっている。ただし、MSX版はFC版の劣化移植といったものであり完成度は低かった。

DATA キングスナイト

メーカー/スクウェア
発売日/1986年9月18日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

FC版は流通量も多く安価に入手が可能であるが、PC版はやや入手が難しい。アレンジVer.で遊びたい人は中古ショップをこまめに探してみよう。

※…FC版の発売日・FC版の定価

個性的なシステムに厳しめのバランス

覇邪の封印



語り部である妖精は非常に口が悪い



視界1からのスタート
写真はPC88版のゲーム開始直後である。一見すると上の画面がフィールドに思えるが、実際には画面左下の四角い1マスがそれである。



商人を殺して資金稼ぎ
昔のPCゲームに多く見られた誰に対しても攻撃可能なシステムを実装している。ゲーム序盤は悪徳商人が資金稼ぎのカモになるのだ。



魔獣の牙を収集
魔獣を倒すことで手に入る牙は換金可能なだけでなく、アイテムとも交換可能。ただし、倒すと知名度が下がってしまう魔獣も存在する。

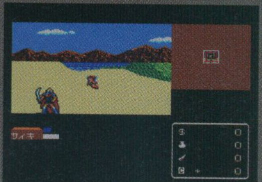
80年代中盤までは大手メーカー(光栄やエニックス、日本ファルコムなども)の大半がアダルトの分野に手を染めていたが、PCゲームが一部の大人の特権でなくなるにつれ、同分野から撤退するメーカーが多くなっていた。本作『覇邪の封印』を制作した工画堂スタジオも、かつては同ジャンルで活躍しており、1985年発売の『コズミックソルジャー』(44ページで紹介)でもその片鱗を見せている。しかし、本作ではそういった要素は完全に封印され、本格的なファンタジーRPGとして発売されることになった。

その最大の特徴とも言えるのがゲームにマップとメタルフィギュアが同梱されていること。ゲーム中はこのマップの上にフィギュアを置き、位置を確認しながら進んでいく仕様になっている。これには『ダンジョン&ドラゴンズ』などのテーブルトークRPGの影響が大きいと思われるが、そういった知識がない層には首をかしげたくなるようなオマケであった。

そして、このマップを活かすために本作の視界は極めて狭く、ゲーム開始時には主人公が立っている1マスしか視界がない。マップなしでは隣の町に行くことすら困難を極めるのである。当時はユーザーフレンドリーなどという言葉が存在せず、RPGは難しさを競っていた時代でもあったが、本作の仕様はあまりに大胆。もしかすると、いけないツールでゲームをコピーするプレイヤーへの対策だったのかもしれない。

この他にも本作には個性的な部分が多く、最大4人パーティであるにも関わらず戦闘は常に1対1で行われる、モンスターを倒しても資金が得られない、知名度が重要な役割を果たす、ダンジョンのマップが絵やメッセージになっている、などの特徴がある。しかし、イベントや謎解き要素などは意外なほど少なく、自由度が高いようで実際には縛られた部分が多い。戦闘バランスはキツめで、何度も死になから解法を探っていくというゲーム性は、当時のPCゲームの典型であったとも言えるだろう。

コンシューマー機版





写真上はセガマークⅢ版、下がFC版である。年少者がプレイすることに配慮してか、PC版のように視界1で放り出されることはない。また、FC版はパスワードが長く不評であった。

DATA 覇邪の封印

メーカー/工画堂スタジオ
発売日/1986年7月25日
定価/8800円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

プロジェクトEGGで各種PC版をプレイすることが可能。コンシューマー移植版も安価に入手可能であり、プレイ環境に困ることはない。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー



1987年



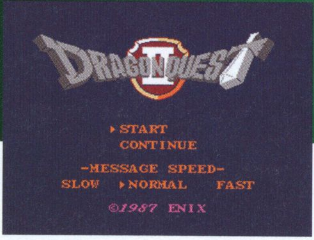






ドラゴンクエストII

悪霊の神々



後の作品に多大な影響を与えた原点的RPG

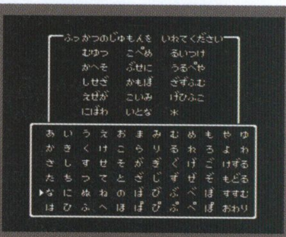
前作で家庭用ゲーム機にRPGという新風を巻き起こすことに成功したエニックスは、すかさず『ドラゴンクエスト』の続編を発表し、わずか半年の期間でボリュームが増大した新作『ドラゴンクエストII　悪霊の神々』を発売した。この時既に『ドラクエ』は人気タイトルの仲間入りを果たしており、販売実績に時間を要した前作とは異なり、予約分だけで締め切った町の玩具店や即日完売した店舗が多数見られた。

そういったユーザーからの期待に応えるべく用意されたいくつもの新要素は、大きな興奮と感動を与え、さらなるファンの獲得に至ったのである。

この作品からパーティー制を導入し、仲間を集めて冒険するというスタイルは以降の『ドラクエ』シリーズに継続されただけでなく、後続のRPGにおいてもスタンダードな形となっていった。

本作では3人パーティー制が採用され、主人公であるプレイヤーはローレシアの王子に扮し、同じロトの血を引いた2人の子孫を探し出し真の目的に挑む（厳密には3人が主人公だが、任意のネームをつけられるのは原則ローレシアの王子のみである）。なお、物語の舞台は前作と同じ世界で100年の歳月が流れている設定である。

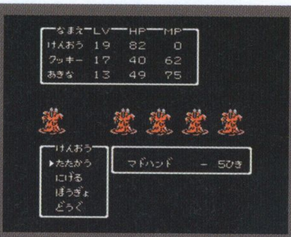
最初からパーティーを組ませなかったこの辺りの手法はシナリオを膨らませるという意味もあったであろうが、終始1人で冒険する前作からの違いに戸惑わないようにとの配慮も含まれていた。多少突き放してもついてきてくれるPCゲームユーザーと違い、子供を中心に多様な層で構成されていたFCユーザーに対するケアを怠らなかった堀井氏の姿勢はさすがである。これはコアゲーマーや固定ファンをターゲットにした作品が悪いといっているわけでは決してなく、『ドラクエ』が常に初心者やライトユーザーを意識した作りをしてきたからそれが結果的にファンを増やすことに繋がり、国民的RPGの座を得たという話である。



中身のボリュームがアップしたことでふっかつの呪文も最大52文字に。携帯電話もデジカメもない時代。メモのうっかりミスが命取りになった。



ラダトームの城ではないが、前作に引き続き王室からのスタート。主人公は勇者ロトとローラ姫の血脈を受け継ぐ子孫である。



パーティー制になったことにより、モンスターも複数登場する形に。主人公1人で戦うゲーム開始時は相手が雑魚でもピンチに陥りやすかった。

ロトの子孫を探せ





ゲーム序盤の命題はサマルトリアの王子とムーンブルクの王女を見つけて仲間にすること。この2人は原則自動で名前が決定するが、コマンド操作はプレイヤーが行う。

DATA ドラゴンクエストII 悪霊の神々

メーカー/エニックス
発売日/1987年1月26日

定価/5500円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルであるFC版は安価に入手可能だが長いパスワードがネック。気軽にプレイしたいならばSFCのリメイク版がオススメだ。

※…FC版の発売日・FC版の定価

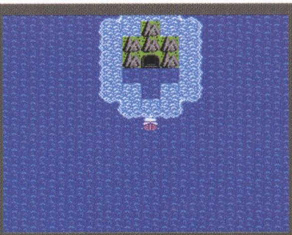
全体の内容充実と個性的な魔物の追加



寄り道要素の導入
本作限りのアイデアであったが、冒険のちょっとした寄り道としてふくびきを採用した。

使用文字からカタカナを削るまでデータの添削に苦労した前作からROM容量が倍になった本作では、表現できることが格段に増え、冒険の世界がグッと広がった。マップには前作で踏破したアレフガルド以外の大陸が出現し、船や旅の扉を使って大陸を移動する長い旅が実現。ダンジョンも地下に潜る従来のものに加えて、新たに塔の中も探索できるようになった。なお、RPGの要素としては珍しいものでもないが、塔は様々な仕掛けを施し以降のシリーズでも必ず配置されている。

本作独自のシステムとしては、買い物や魔物からのドロップで得られる券を使ったふくびきがある。これは後に伝統化するカジノの前身のようなもので、テキストウィンドウに表示されるスロットを止めて停止出目に応じて景品がもらえるというもの。買い物が25%オフになる1等のゴールドカードや2



前作比6倍のマップ拡大で世界の探索が楽しめるようになり、海上の見つけにくい場所などにも立ち寄り必須のポイントが配置された。

等の祈りの指輪を目当てに、道具屋とふくびき所を往復したのは懐かしい思い出である。ちなみにスロットは目押しが可能であったのと、所持金を調節して道具屋で券をもらいやすくするテクニックが存在したため、腕があればこれを金策にして大金持ちになることも可能であった。このシステム自体は以降の作品に引き継がれなかったが、現在ナンバリング最新作にあたる『ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族オンライン』において、商店街のガラガラと同じシステムのふくびきとして復活を果たしている。

他では登場する魔物の種類が増加し、ボスを含めると82種類に（前作は40種類）。定番のスライムやローレシア付近に出現する弱モンスを抜きにすると、敵には結構はっきりとした強弱がつけられており、同じエリアでも余裕で倒せるものもいれば、エンカウントしたら「にげる」を選択する指が震え、死を覚悟しなければならない凶悪な相手もいる。1個体で悪夢のような力を発揮してくる魔物は主に終盤で登場



リメイク版
SFC版はパスワード要らず。ただ、バックアップの電池切れがあるので安全なのはWiiの記念版か。

するが、火炎攻撃の連チャンでパーティーを消し炭にするドラゴンフライや、圧倒的暴力でゴリ押ししてくるくびかりぞくなど、基本的にゲーム全般集団で襲いかかってくる種が危険である。一方、マドハンドなど仲間を呼ぶ一部の魔物集団は、わざと増殖させて経験値稼ぎに利用することができた。

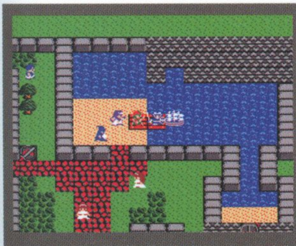


準最強装備である「みずのはごろも」を入手するにあたり、パスワード再開というトリガーを設け擬似的な時限イベントも仕掛けた。

アレフガルドも健在



先代の勇者が活躍したアレフガルドを子孫が訪れる胸熱イベントも。様子は変わっているがラダトームも竜王の城も健在で、そこには初代竜王の子孫も…。



『ドラクエ』史で乗り物が初めて登場したのも本作。『II』では船のみだが、以降の作品では様々な乗り物が登場するようになる。



ダンジョン関係では塔が新たに設定された。単純に最上階を目指して攻略するだけでなく「飛び降りられる」という要素を上手く取り入れている。

終盤はピンチの連続 勇者への道は険しい



単体でも暴力的な強さを発揮するキラーマシンなど、終盤に登場する魔物はどれも脅威。頼むから真っ先に回復役を狙わないでほしい。

『ドラクエ』シリーズの基本スタンスは良い意味での万人受けであるといったものの、ゲームそのものの難易度はまた別の話で、特にロト3部作は難易度が高めである（バランス調整が入っているリメイク版は除く）。その中でもシリーズ中もっとも攻略が難しいとされているのが本作である。

理由のひとつに挙げられるのが「探し物が見つからない」である。例えばゲームクリアに必要な5つの紋章。入手条件は様々だが、その内のひとつはなんの変哲もないとある茂みの中にポツリと落ちているため、当時のプレイヤー達が非常に難儀した場面である。攻略本などに頼らなかった冒険者は、任意で入手する「やまびこのふえ」を手当たり次第吹きまくっていたはず。他にも「すいもんのかぎ」を持っているラゴスが注意力を深めないと見つからない場所にいるなど、捜索の難度は近年のゲームにはなかなかない高さである。

そしてもうひとつが度々語られるゲーム終盤の流れ。「ロンダルキアへの洞窟～ラスボスまでの道」だ。この洞窟から敵の強さが段違いになり、元々数歩踏み出せばエンカウント…というくらい敵との遭遇率が高いゲームゆえ修羅場の連続。バーサーカー、群れをなすドラゴン、キラーマシーン、ハーゴンのきし等々、お引き取り願いたい強敵が手ぐすね引いて待っている。これらの敵に対し呪文の使えない主人公は後衛のサマルトリアの王子とムーンブルクの王女に回復を任せるしかない。防御力の低い2人が集中的に狙われると大ピンチとなり、教会送りが見えてくる。しかも洞窟内は無限ループの階層や落とし穴だらけの階層などいくつかのギミックを突破しなければならず、しっかり鍛えた上で臨まなければ最終決戦の地には辿り着けない。また、無事洞窟を突破しても油断はできず、回復が可能なほこらに到着するまでの間にブリザードのザラキ、デビルロードのメガンテなどで全滅に追い込まれる危険があるから気は抜けない。

しかし、ほこらまでくればそこを起点に行動できるので、あとはじっくりゴールを目指せる。まだラストダンジョンへの道を暴いたり、アトラス、バズズ、ベリアルの悪霊ボス3体との戦いなど大仕事は残っているが、ゲームクリアは目前。難しいだけにその時の達成感もひとしおである。



呪い装備自体は前作にも存在したが、本作から非常に強力な装備でありながら身につけると呪われてしまうというものに。呪い時の効果音も印象的。



クリアに支障のない要素も

直接シナリオに関与しないが良いアイテムを入手できるイベントも追加された。

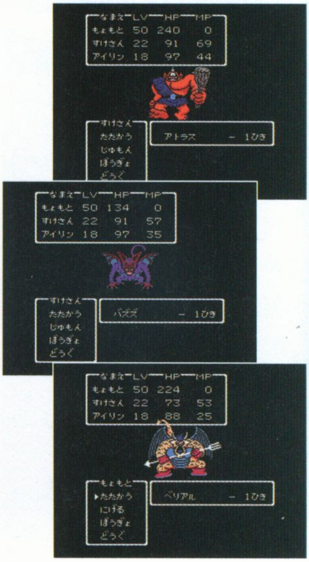
地獄の魔窟



中で彷徨っても地獄、洞窟を抜けても地獄と気が休まらない終盤戦。サマルトリア王子のザラキはあまり効かないくせに（リメイク版は壊れ性能）、こちらは全滅なんてこともよくある。



安全なほこらまであと少し。しかし回復役の2人は既に棺の中。周囲は強敵だらけ。きっと読者も一歩一歩が勝負という経験をしたことがあるだろう。



背水の陣から『ドラクエ』と並ぶRPGの代表作に

ファイナルファンタジー



技術者達の最後の意地がユーザーに届いた

スクウェアのファミコン参入は7番目と比較的早い時期からライセンス契約を結んでいた。しかし、それまでPCゲームを主軸に制作してきた開発陣と家庭用玩具であるファミコンで遊ぶメイン層の小・中学生との間で、マニアックなものを手がけてきた作り手側のこだわりと遊ぶ側の要求が噛み合わず、ソフトはヒット作に恵まれなかった。そういった経緯から経営状態が逼迫したスクウェアは、ファミコン事業からの撤退を余儀なくされていた。これがダメなら終わり。最後の賭け。そんな思いで制作されたのが、『ファイナルファンタジー』である。

生みの親である坂口博信氏もまた『ドラゴンクエスト』シリーズの堀井氏と同じく『Wizardry』『Ultima』に心酔していたクチで、この作品の原点も米国産二大RPGが背後にあった。しかし、制作時の状況は芳しくなくチーム別に開発を行っていた中で、坂口氏のスクウェアAチームは当初4名しかいなかったという(他のチームは15名程度いたそう)。それでも『サガ』シリーズの河津秋敏氏、『聖剣伝説』シリーズの石井浩一氏など、スクウェアを支えた後のヒット作を手がけたスタッフが一丸となり、総力を結集して作り上げた本作は前記2作品のRPGの始祖を手本としながらも、独自の世界観を表現したまさしくファンタジーな作品として完成したのである。

そして『ドラクエ』のビジュアル、サウンド面を飾ったのが鳥山・すぎやまの両氏なら、『FF』は植松伸夫氏・天野喜孝氏の2人の天才がゲームの世界観に合わせ、『ドラクエ』とはベクトルの異なる彩りを吹き込んだのだ。さらにスタッフで忘れてならないのがイラン出身のプログラマー、ナーシャ・ジベリ氏だ。同氏もまた天才と呼ばれ、古くはAppleII用のゲーム制作に携わり、スクウェアでは当時同社がこだわっていた擬似3D作品を手がけてきたが、本作でその才能を遺憾なく発揮。FCでは不可能とされた飛空艇の高速スクロール移動を実現するなど、画期的な技術を取り入れたのだ。

シリーズ作品	
ファイナルファンタジーII	FC・PS・GBA・etc.
ファイナルファンタジーIII	FC・DS

※FCで発売されたもの



「リンク」が眠っているという通称お墓パロディ。ちなみにこのゲーム以前に『リンクの冒険』がロトの墓を登場させたりもしている。



元々グラフィックに定評のあったソフトメーカーだけあって、ゲーム画面は立体的な質感を実現するなど、当時としては相当に高品質であった。



主人公は最初から4人のパーティ編成が組まれており、ゲーム開始時に各自のジョブを決定するシステムであった。



テキストはどこか投げやりというか、少し毒っぽさがあり、やはり最後の作品かもしれないというヤケクソ感がどこか漂う。

DATA ファイナルファンタジー

メーカー/スクウェア
発売日/1987年12月18日

定価/5900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

多数のハードに移植されており、プレイ手段は無数にあると言ってもいい。ゲームハード以外でもスマートフォンでプレイが可能である。

※…FC版の発売日・FC版の定価

ジョブの概念を採用し ドラクエに対抗

　発売の時系列として本作は社会現象を巻き起こした『ドラクエⅢ』よりも先に発売されており、目玉のひとつであるジョブシステムをイチ早く導入している。これは『ドラクエ』との差別化を図るために取り入れられたものであり、戦士、シーフ、モンク、白･赤･黒魔術士の6職の中から任意で4キャラクターに設定していく形であった。

　しかし、PCでRPGに慣れているプレイヤーや思考ゲームであることを理解している大人ならジョブ選択の時点でバランスを考慮する必要があると理解できるが、その場の勢いや直感で行動しがちな低年齢層にこの様なシステムで遊ばせるのは勇気がいっただろう。事実、先にヒットしている『ドラクエ』も前記の3作目を発売するまで職業とパーティ編成を自ら考えて決定するという方式に踏み切れなかったのである。筆者も完全にそのクチであったが、購入したゲームは封を開けたら即プレイ。始める前に説明書を熟読する子供はそう多くない。とはいえ、本作は回復枠は必須であるも戦士やモンクで固めた力でモノをいわせる豪腕パーティが強いゲームであったりもした。また、編成による育成やゲーム進行の有利、不利は生じるものの、極端な話、肉弾戦ポーションガブ飲みパーティなどやろうと思えばどんな組み合わせでもクリアは可能である。

　一度決定したジョブは途中で変更することは不可能であるが、本作にはゲームが後半に差し掛かるにあたり戦士からナイトへ…といったように、クラスチェンジと呼ばれるジョブのランクアップを行えるシステムが採用されていた。武器を装備しない方が強いという元々特殊なモンクは、クラスチェンジしても中身に変化がなく例外といえるが、その他の職は初期職にはなかった能力を授かる。また、クラスチェンジを行うとキャラクターの見た目が幼い風の容姿からマッチョスタイルに変化するのもパワーアップを実感させる良い演出であった。

　ジョブとゲームシステムの関係でいうと、本作は魔法の使用が各レベル帯で○回使用可能といった具合に回数制になっていたため、魔法使い系は物理職に比べると通常の戦闘を数多くこなす上ではすぐガス欠を起こすゆえ不遇であった。さらに魔法は店で購入する方式、かつ習得できるのは1レベル帯で3種類までとなっているので、魔法の種類を把握して有用なものを選定する必要があり、扱うのが難しい玄人向けの職であった。

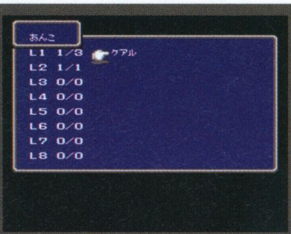
ストーリー性のこだわり



ゲームをスタートすると、キャラクターを操作しながら物語のプロローグを経てタイトル画面が表示。そこから本編へ…という手法は、当時非常に画期的で斬新なものであった。



『ドラクエ』が主人公(プレイヤー自身の)視点で描かれているのに対し、『FF』は戦闘シーンも含め第3者の視点を利用している。

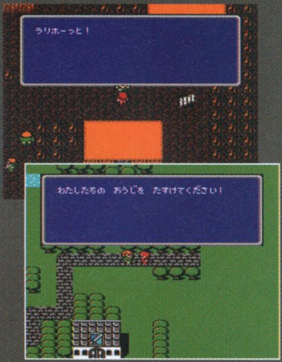


魔法は装備類と同じように店で購入して習得する形となっている。MPが存在せず魔法は回数制ゆえ回復白魔法、攻撃黒魔法連発とはいかない。

複数の乗り物


シナリオの進行に合わせて扱える乗り物も複数に増え、進入を阻まれていたエリアの通行が可能になる。シリーズ定番の飛空艇(飛空船)もこの作品から登場する。

多種族



人間にスポットを当てているイメージが強い『FF』だが、本作はファンタジーの世界では定番のドワーフやエルフといった種族も登場。ドワーフは後の作品にも登場する。

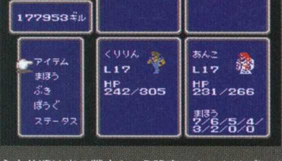
『FF』を象徴する クリスタルの存在



竜の王バハムート
後の作品では召喚獣としての活躍が目立つが、本作ではクラスチェンジを担うキーキャラである。

『FF』シリーズは常に技術的に新しいものを取り入れていくという掟のようなポリシーというかコンセプトがあるが、ファンに『FF』とはこれと思わせる伝統的要素ももちろん存在する。

BGMもそのひとつで、作品によって改変されているものの、「プレリュード」は幻想的な世界観を基調としているシリーズのイメージにとてもよくマッチしている。日本ゲーム史に残る名曲といって間違いないが、これは本作完成間際に植松氏が坂口氏に急造で依頼されたもので、実は30分程度で作曲されたものであったという驚きの秘話もある。面白いのがそれに対して『ドラクエ』のテーマ曲である「序曲」（1作目の）も、すぎやま氏が5分程度で完成させたというのだ。非凡な才能の持ち主が発揮するセンスというのは恐ろしいものである。ただ、戦闘終了時の「ファンファーレ」同様、シリーズの代名詞的役割を果たしていた曲が『FF13』で一度途絶えてしまったのは寂しい限り。『13』は植松氏がまったく関わっていないので仕方のないところではあるのだが、「プレリュード」も別物の音楽となり、軽快な「ファンファーレ」も聞けなくなってしまった。『ドラクエ』は「序曲」「レベルアップ時の効果音」の伝統を未だに守っているだけに、旧来のファンからすると大変残念でならない。



主人公達は光の戦士という設定でネームはプレイヤーが入力する。とにかくクラスチェンジ後のイケメンすぎる変貌ぶりがとても印象的。



ダンジョンにおいて宝箱の手前など特定の地点に移動すると100%エンカウントするモンスターも。これらは基本的に強力かつ逃走不可である。

ただし、伝統というなら『FF』には本作から始まりシリーズの象徴として語られるクリスタルがある。厳密には作品によってクリスタルそのものが出てこなかったりと設定もまちまちだが、基本的には『FF』の世界において強大な力を有する存在であるというのが共通認識であろう。本作では地・水・火・風の自然を司る力としてクリスタルが存在し、ラスボスを倒してクリスタルに本来の輝きを取り戻すことがゲームの大目的となっている。なお、衆目の一致するイメージであろう水晶状に象られたクリスタルが登場するのは『FF3』からだが、ハードによって細かい設定の違いがある『1』のリメイク版でも、ワンダースワン版以降はクリスタルの形状が変更されている。

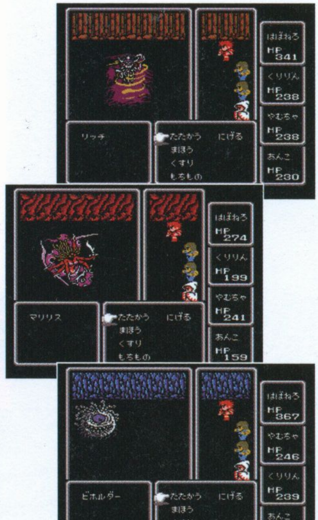


いまでは当たり前のようにあるマップ画面も、本作が導入した当時はかなり先鋭的で時代を先取りしたものであった。



多彩なダンジョン
洞窟、城、神殿、火山など攻略すべきダンジョンは多い。遠征にはポーションや異常回復薬が必須。

設定といえばモンスターも『ドラクエ』とは対照的であり、洋風テイストのいかにも異形の怪物といったデザインにまとめられている。後の作品でトンベリやサボテンダーといったかわいげのあるマスコット的なモンスターも登場するが基本的に『FF』のモンスターは不気味で怖いイメージのものである。また、本作に登場するモンスターはテーブルトークRPGの『ダンジョンズ&ドラゴンズ』を参考にしているものが多く、本来は竜でないバハムートの設定もその影響と見られる。



原作を活かしながらゲーム性を高めることに成功

デジタル・デビル物語 女神転生



シリーズはもはや原作を大きく越えた存在

もともと「デジタル・デビルストーリー」とは西谷史氏によるSF小説であり、「女神転生」はその1巻目にあたる。主人公である中島朱実は天才的なプログラミングセンスと容姿に優れた高校生だが、ある出来事をきっかけに「悪魔召喚プログラム」を起動させ、魔界から悪魔を呼び寄せてしまう。しかし、呼び出した悪魔ロキに、白鷺弓子を生け贄に求められ、中島はイザナギ神としての記憶を呼び戻し、悪魔たちと戦うことになる。

この原作をもとに当時ナムコの下請け会社であったアトラスが開発したのが本作『デジタル・デビル物語　女神転生』である。実際には本作の前にPC-88向けの同タイトルのアクションRPGが、日本テレネットから発売されており、そちらにもアトラスが関わっている。しかし、PC-88版と本作はゲーム性が大きく異なっており、原作以外の共通点はほとんどない。そのため、一般的に『デジタル・デビル物語　女神転生』（メガテンorデジデビメガテン）といえば本作をさすことになっている。

本作の基本的なゲームシステムは3Dダンジョンのターン制戦闘である。これまで何度も述べてきたが一般に日本では3Dダンジョンの作品は人気がでにくく、さらにそれがコンシューマー機であれば、なおさらのことである。しかし、本作はそんなハンディを覆すだけの斬新なシステムを搭載しており、ややマニア寄りな人気ながら、『ドラクエ』『FF』のコンシューマーRPG2大巨頭に食い込むほどの人気を見せた。正直なところ原作はそれほど人気の作品ではなく、知らない人の方が多いだろう。実際、メディアミックスとして成功したのかは疑問であるが、「女神転生」の名はアトラスが制作する同シリーズの代名詞として、原作を遥かに凌ぐほど有名になっていった。

シリーズ作品

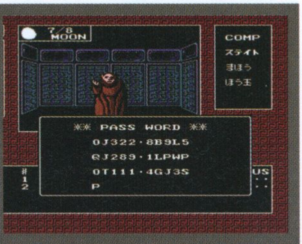
デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ	FC・SFC



主人公とヒロインのパラメーターはプレイヤーが任意に上げることができる。知力は魔法だけでなく悪魔との交渉にも関係する。



原作をもとにしたゲームのため、主人公とヒロインの名前はナカジマとユミコに固定。ただし、移植版では名前の変更が可能である。



パスワードは英字と数字で構成されているが、英字のIOZなど数字と見間違えやすいものは使用されないようになっている。

原作



本作の原作となっているのは西谷史氏の小説。発表の翌年にOVA化され、その後本作が発売された。典型的なメディアミックスだが、原作と本作のストーリーはかなり異なっている。

DATA デジタル・デビル物語 女神転生

メーカー/ナムコ
発売日/1987年9月11日

定価/4900円

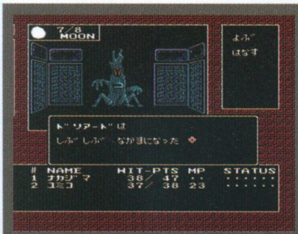
対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

SFCの『旧約・女神転生』はリメイク版で配信あり。FC版は中古価格も安く、パスワード方式のため問題なくプレイ可能。その他に携帯アプリでも遊べる。

※…FC版の発売日・FC版の定価

悪魔を中心に据えた独自のシステム



悪魔と交渉し仲魔にする
敵であるはずの悪魔と会話し、仲魔に引き入れるシステムは非常に画期的なものであった。



本作に搭載されていたオート戦闘は、ひたすら敵を殴るだけの単純なものであったが、面倒なコマンド入力から解放されるシステムだった。



5体の中ボス
各エリアには中ボスである魔王が待ちかまえており、これらを倒していくのが当面の目標となる。

原作の物語のカギでもある「悪魔召喚プログラム」の設定は本作でも活かされ、実に魅力的なシステムを作り出している。主人公はゲーム内に登場する敵（悪魔）とコンピューターを使って会話することが可能であり、交渉次第では彼らを仲魔にすることができる。そして、仲魔はコンピューター内にデータとして保存され、呼び出すことが可能。1度仲魔にした悪魔は主人公の命令に従うようになり、戦闘中もその指示に従って戦ってくれる忠実なしもべとなるのだ。後に『ドラクエV』でも敵モンスターを仲間にできるシステムが搭載されたが、それは本作より5年も後のことであった。

仲魔は戦闘を行っても成長することはない。それを補うために搭載されたのが「悪魔合体」のシステムである。悪魔合体は邪教の館で行うことが可能で、2体の仲魔を合成し新たな仲魔を作り出すことができるというもの。戦力としては少々厳しい存在になった仲魔も、合体によって新たに生まれ変わり、再び主人公たちと戦うことができるようになるのである。また、仲魔の中には合体でしか作り出せないものもおり、総じて強力なものが多い。そのため、このシステムを使いこなさないことには、本作の攻略は難しくなっている。とは言え、後のシリーズと比較すると本作の合体は簡単なシステムであり、ゲームを進めていくうちに何となく法則は理解できるレベルである。

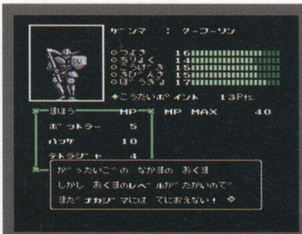
本作に登場する悪魔は非常にバラエティに富んでおり、様々な神話や宗教が取り入れられている。例えばツクヨミやスサノオは日本神話、トールやオーディンは北欧神話に登場する神々であるし、カワンチャはネパールに伝わる病魔、アピスは古代エジプトで信仰された牛である。このごった煮の宗教観は本作独特のものであり、後のシリーズではさらに突き進んだものになっていく。これは数多くの神が混在することに違和感を感じない日本ならではのものであり、一神教の勢力が強い地域では決して生み出されることはなかった作品である。そのため、『メガテン』シリーズは海外では発売できないと言われていたが、近年の作品には海外版も存在している。



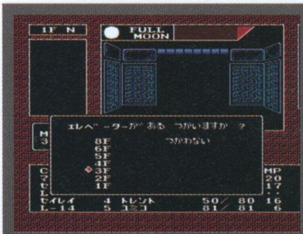
悪魔合体



仲魔は戦闘をこなしても強くなることはないが、2体の仲魔を合体させることでより強力な仲魔を生み出すことができる。このシステムは本作の最も特徴的な部分である。

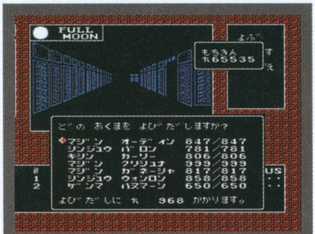


悪魔にはレベルが設定されており、主人公がそのレベルに到達しないと仲魔に加えることができない。

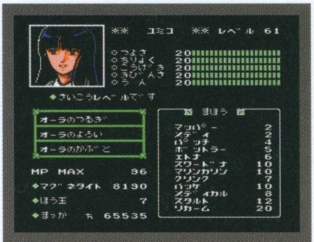


本作の3Dダンジョンは非常に広大であるが、エレベーターや空飛ぶ町のおかげで移動に困るようなことはない。

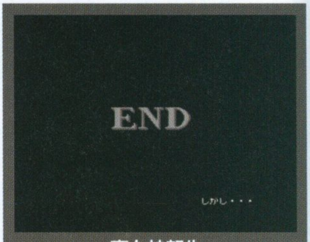
とにかく広大なダンジョン ギブアップも仕方がない



仲魔の呼び出し
仲魔は呼び出す際にマッカが必要であり、パーティにいる間はマグネタイトを消費する。



各パラメーターの上限は20。最強状態のキャラで手軽に遊ぶことができるのもパスワード制のいいところである。



裏女神転生
エンディング画面からしばらく経つと始まる難易度UPバージョン。

本作は非常に人気が高い作品であるが、同時に非常に難しい作品でもあり、自力でエンディングにたどり着いたプレイヤーは少ない。その難易度の高さは、PCゲームにありがちな難解な謎解きなどではなくフィールドの広さが原因で、本作をマッピングなしで進むことは、無謀であるとしか言いようがない。また、そのダンジョン内には多数のトラップも仕掛けられており、プレイヤーの心を萎えさせてしまうポイントも存在する。序盤はそれなりに易しいダンジョンであるが、それでも地下8階までの広さがある。中ボスのミノタウロスを倒した頃には、ゲームがそれなりに進んでいると勘違いするプレイヤーもいるかもしれないが、その時点ではまだダンジョンの総面積の15分の1程度を攻略したに過ぎない。

これだけ広大なダンジョンの中でも特に厳しいのが「炎の腐海」と呼ばれるエリアである。ここでは1歩移動するごとにパーティ全体がダメージを受け、エンカウントする敵にも嫌らしい攻撃をしてくるものがいる。ここを突破できるかどうかが、本作最大のヤマ場だと言えるかもしれない。

また、『Wiz』における最も悪名高い特殊攻撃である「エナジードレイン」を使用する敵が本作には複数存在し、知らぬ間にレベルを下げられているという悲劇が起こりやすい。特に本作は『Wiz』のようにオートセーブは搭載していないため、喰らったらリセットという手段はとれない。それどころか本作では主にオート戦闘が多用されるため、いつの間にかレベルが下がっているということが多いのである。しかもエナジードレインを喰らった際には「○○はニヤリと笑った」というメッセージが表示されるのみで、当時はレベルが下げられたことに最後まで気が付かないプレイヤーもいたのだ。

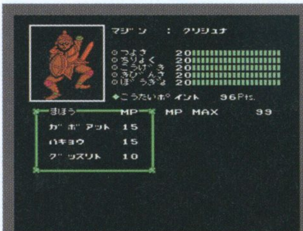
そして、本作クリア後にはそれまで以上に難しい裏・女神転生も遊べるようになっている。ここまで遊び尽くしてこそ、本当のファンだと言えるのであろうが、無理にはオススメしない。

後にSFC版で発売されたリメイク作『旧約・女神転生』では難易度がかなり緩和されており、オートマッピングの導入などで、プレイしやすくなっている。また、『I』から『II』までを通しでプレイした際には幾つかの特典が発生する。ただし、FC版では最強パスワードなども出回っているため、それを利用することも可能。どちらがいいかは一概には言えない。

旧約・女神転生



1995年3月に発売されたリメイク版。「真・女神転生」をベースとしたリメイクで、本作と続編が収録されている。Wiiのバーチャルコンソールで配信中。



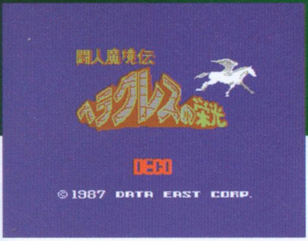
最強の仲魔であるクリシュナ。強力な仲魔ほどマグネタイトの消費が激しいが、ある組み合わせで仲魔を呼び出せば消費が0になる。

PC-8801版



1987年7月に日本テレネットから発売された同名タイトル。FC版と同じく開発にはアトラスが関っているが、こちらはアクションRPGになっており全くの別ゲームである。

長期シリーズの礎を築いたギリシャ神話の英雄譚



闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光

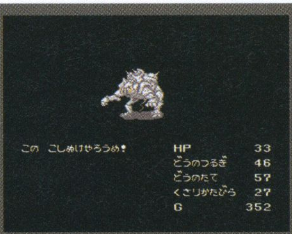
パスワードの不備を利用して遊んだプレイヤーは数知れず


街に入ると街の画面に切り替わるのが一般的だが、本作は切り替えなし。フィールドと街は直接繋がっているので外からも街の中が見える。



鍛冶屋ヘパイトス。頻繁に武器防具の修理をお願いすることになる重要キャラだが、大金を積み仲間にすれば修理は自動で行われる。

シリーズ作品	
ヘラクレスの栄光Ⅱ タイタンの滅亡	FC
ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	SFC
ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	SFC
ヘラクレスの栄光 魂の証明	DS



本作では戦闘時に敵と会話が可能。全ての敵と意思の疎通が図れるわけではないが、ボスに限らず全ての敵に話しかけることはできる。

ギリシャ神話に登場する半神半人の英雄ヘラクレス。そのヘラクレスにまつわる神話をモチーフに製作されたのが本作『闘人魔境伝　ヘラクレスの栄光』である。

発売が1987年とFCのRPGとしてはかなり初期の作品といえるため、作りの粗い部分が当然のようにあることは理解してもらえるだろう。だが、当時でも話題になるほど粗い部分となれば話は違ってくるはず。というわけでグラフィックとパスワードについて簡単に触れておこう。

グラフィックについては写真でもお分かりだろうが、お世辞にも綺麗といえるようなものではない。本作発売の前年に日本を代表する某有名RPGの第1作が登場したが、そのゲームと比べても劣っているため、これに関しては完全に不評だった。

パスワードになるともっとひどい表現になるが、いい加減に作ったのではないかというレベルだ。セーブ機能がなかった頃の作品であるため、ゲームの終了・再開にはパスワードが必要だったが、そのパスワードの作りが悪く、間違えて入力しても再開できることが多々あったのだ。それだけではなく、間違えることにより展開が有利・不利になってしまうようなこともあり、プレイヤーを混乱させたのである。中にはわざと間違えて遊ぶことを楽しむプレイヤーもいたようだが、普通にプレイしたい方にとってパスワードの不備は迷惑な存在だったかもしれない。

とはいえ、長くシリーズ化されたゲームの元祖だけに、悪いところばかりではない。神話を題材にしたのも当時としては目新しいものだったうえに、武器防具の耐久度（耐久度ゼロで壊れる）などもコンシューマー機のRPGにいち早く導入。武器と敵モンスターに属性が存在するなど、後の日本製RPGに多く見られる要素が87年製の作品にすでにある。そう考えると本作は意外にも時代を先取りした作品であったと言えるのだ。

DATA 闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光

メーカー/データイースト
発売日/1987年6月12日

定価/5300円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

2作目と3作目がVCで配信されている。また、外伝的作品である『ヘラクレスの栄光 動き出した神々』も3DSのVCで配信されている。



パスワード表示画面。セーブ・ロードしか知らないプレイヤーには、これをメモして入力することの煩わしさは理解して貰えないだろう。

イース

Ancient Ys Vanished The Final Chapter



半キャラずらしで敵の攻撃を回避

アクションRPGの金字塔『イース』シリーズ。その第1作目に当たるのが本作であり、赤毛の冒険家・アドル・クリスティンが紡ぐ冒険譚の第1章でもある。その『イース』シリーズ、2013年現在で7つの物語と外伝的な作品が8つ、さらにイースと世界観を共有した作品も幾つか登場しているが、オールドゲーマーがイースと聞いて真っ先にゲーム画面を思い浮かべるのは、本作および純粋な続編に当たる『イースII』ではないだろうか。

A-RPGといっても本作の場合は複雑な操作は求められない。敵を倒したくばひたすら敵に体当たりを繰り返すだけというシンプルさ。本作に至っては続編作品のように魔法といった要素も存在しないため、今プレイすると若干の古臭さは否めないところである。だが、古典的名作であるが故に、本作はそういった点も含めて評価されていると言える。

ただし、ちょっとしたテクニックは存在する。それがかの有名な“半キャラずらし”だ。敵の攻撃方法も体当たりのため、真正面からぶつかったのでは、こちらもダメージを受けてしまう。が、不思議なことに、半キャラ分ずらして体当たりすると、敵からダメージを受けずにアドルの攻撃のみが通るのだ。一定のレベル差補正は存在するのだが、本作はレベル上限が10と低く、普通にプレイしていると中盤くらいでカンストしてしまう。中盤から後半にかけて登場する敵はレベルMAXで対峙することがデフォルトになっているフシがあり、たとえそこらをうろついている普通のザコキャラであろうが、正面から立ち向かっていくとアドルのHPが一気に削られてしまうこともしばしば。もはや半キャラずらしは、本作において必須のテクニックであると言えるだろう。

なお、この体当たり方式はキャラと会話をするときにも使われるのだが、これがかなり難しいものになっている。キャラはかなりの早さで動いているのだが、これに正面から正確にぶつからないと会話ができないのだ。この辺は少しもどかしいところで、現在プレイすると気になるポイントである。

シリーズ作品	
イースII ※1	PC･FC･PCE･SS･etc.
イースIII ワンダラーズフロムイース	PC･FC･MD･PCE･etc.
イースIV MASK OF THE SUN ※2	PCE･SFC･PS2･etc.
イースV 失われた砂の都ケフィン	SFC･PS2
イースVI ナピシュテムの匣	PC･PS2･PSP
イース7	PSP

※1…Ancient Ys Vanished The Final Chapter



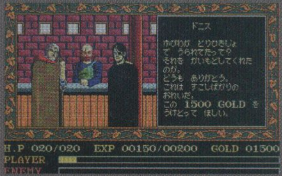
イースの本を集める物語
物語のカギを握るイースの本。全部で6冊存在する。イースとはかつて存在した王国の名前であり、本にはその歴史が綴られている



クリアに必須のテクニック
半キャラ分ずらした状態で敵に体当たり。これでほぼ敵からダメージを受けることなく攻撃可能だが、不意の事故も起こりうるので注意しよう。

サファイアで小遣い稼ぎ





ピムの取引所でサファイアを購入、それをオーマンの酒場にいる片目の男ドニスに売ると、1500Gと経験値が手に入る。ゲーム開始後すぐにできるので必ずやっておきたい。

DATA イース Ancient Ys Vanished The Final Chapter

メーカー/日本ファルコム
発売日/1987年6月21日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	800円
プロジェクト EGG	525円

バーチャルコンソールとゲームアーカイブスの配信はPCE版の『イースI･II』。プロジェクトEGGでは各種PC版が配信されている。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

諦めずにプレイすれば誰でもクリアできる



魔法金属クレリアも物語のカギを握るアイテム
黒いマントの男ことダルク・ファクトには魔法金属クレリアでできた武器・シルバーソード以外は通用しない。

本作はシリーズの原点だけあって、操作性に関しては決して褒められたものではない。特にオリジナルのPC-88版においては画面のスクロールが遅すぎる点が痛い。外枠画面部分の2/3くらいまで移動してからようやく画面スクロールが始まることが原因となって、不意に現れた敵にいきなり殺されることが多々あるのだ。さらに終盤のダームの塔を徘徊している敵は動きも素早く、上下左右4方向にしか動くことのできないアドルには全て強敵である。物陰にサッと隠れて敵をやりすごすなど、瞬発力が求められる部分も多い。

また、ボス戦もかなりの難儀である。レベルが低い場合はそもそもダメージが通らないのだが、適正レベルで対決した場合でも、操作性の悪さが災いし、特に後半ではノーダメージでボスを倒せる場面はほぼ皆無であるといってもいいほど。初めて対峙する際は倒そうなどとは思わず、まずはじっくりとボスの挙動を観測するのが無難だ。なお、戦闘中にはアイテムを変更することができないため、防御力や攻撃力を高める効果のあるRINGは戦闘前に必ず装備しておかなければならない。もっとも、効果は永続的であるため、常に何かしらのRINGを装備してはいるだろうが。

ちなみに本作のキャッチフレーズは"今、RPGは優しさの時代へ。"。半キャラずらしが必須、ボスが強いなどあれこれ書いてきたが、それ以前のRPG作品に比べると、たしかに難解なシーンは少ないし、難易度もさほど高くはない。よほどのゲーム音痴でない限り、何とかクリアはできるレベルだ。ゲームバランスは悪いものの、誰でもクリアできる絶妙な難易度を提示してみせたのは本作の功績であり、以降に登場するRPG・A-RPGに関して、ゲーム開発者の意地とでも言うべき、極悪な難易度を有するゲームが大幅に減ったように思う(無論、それをヨシとしない向きもあるだろうが)。その意味では、コンピューターゲームが一般人にも受け入れられるきっかけを作ったゲームの1つといっても過言ではないだろう。

本作は後にコンシューマー機にも多数移植され、A-RPGの代名詞として多くの人々から愛される名作となっていった。現在でも関連作品が続々と発売され続けているのをみると、当時PC-88版をプレイしたオールドゲーマーとしては、非常に感慨深いものがある。



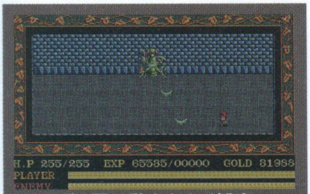
隠し扉
「MASK OF EYES」を使うと白黒になるが、隠し通路を発見できる。もっとも、会話の中でヒントがあるため見落とすことはないと思うが。



以降のシリーズでも登場するドギとの出会い
盗賊団の一員ドギ。ちょっとした壁なら一瞬にして破壊してしまうほどの怪力の持ち主だ。なお、シリーズ3作品目ではドギの故郷が登場する。



様々な登場人物
盗賊団のお頭ゴーバン。ダームの塔へ人を立ち入らせないように、塔の目の前を根城にしている。六神官の1人トバの子孫に当たる人物。



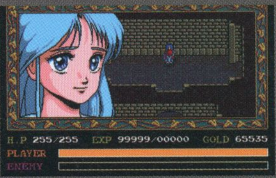
ボス戦は動きをよく観察
ボス戦では敵の動きをじっくりと観察し、動きを見極めたい。強敵揃いだが、必ずどこかにスキが存在する。



六神官の末裔も登場
かつて女神に仕えた六神官の1人であるジェンマ家の末裔。夢遊病に悩まされており、ダームの塔でアドルと出会う。

高評価のPCエンジン版

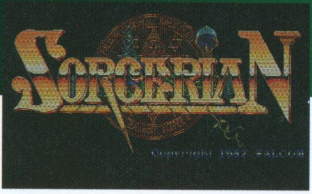




こちらはPCエンジン版。『I』と『II』を収録し、ビジュアルシーンでは音声も流れるという豪華版。数多くの移植作の中でも特に評価が高く、オリジナル版より好きというファンも多い。

シナリオ追加で無限に遊べる横スクロールアクションRPG

ソーサリアン

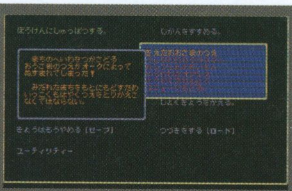


乞食や泥棒も立派な職業の1つ

『ソーサリアン』は80年代に栄華を誇った日本ファルコムを代表するアクションRPG。同社の開発したアクションRPGは数多く存在するが、本作はそのいずれとも異なったシステムで、共通のゲーム本体に独立したシナリオが複数存在しているのが特徴である。また、シナリオは別売りで追加されていき、このシステムのおかげで本作は非常に長い間プレイヤーから愛されることとなった。ちなみに本作は『ドラゴンスレイヤー』シリーズの5作目ということになっているが、木屋善夫氏がプロデュースをしたという以外に共通点はなく、システム、世界観、ストーリーを含め全くのオリジナルである。

本作のシステムは非常に特徴的であり、他に類を見ない。特に職業の概念と時間の経過に関しては、それまでのRPGと一線を画していた。本作における職業は、いわゆる戦士・魔法使いといった冒険者特有のものでなく、農夫・木こり・パン屋などといった現実世界と同じようなもの。主人公達は冒険に出ていない間はこれらの職業に就いており、そこから収入を得ている。職業はプレイヤーが任意に変更することが可能であるが、家政婦や産婆などは女性キャラしか就くことはできない、彫刻家・骨細工師などは年老いたキャラしかなれないといった様々な制限が存在する。

また、スパイや泥棒といった職業は実入りはいいものの、KRM(カルマ)の値が凄まじく低下してしまう。このように職業によってパラメーターの成長率が異なっているため、キャラによってどの職業に就かせるかはよく考える必要がある。そして、シナリオによっては、医者や占い師などの職業がクリアに必須になる場合があることを忘れてはいけない。



独立したシナリオ
基本的にシナリオは1本ごとに独立しており(中には複数で1つの話となるものも)、どのシナリオから遊んでも構わない作りになっている。

シリーズ作品

追加シナリオVol.1	PC
追加シナリオVol.2 戦国ソーサリアン	PC
追加シナリオVol.3 ピラミッドソーサリアン	PC
新シナリオVol.1 宇宙からの訪問者	PC
ギルガメッシュソーサリアン	PC
セレクテッドソーサリアン	PC



全60種類の職業
冒険に出ていない時、各キャラは職業に就かせておくことができる。そのまま1年が経過すると賃金が得られ、パラメーターも変化するのだ。



町は1箇所だけ
町には様々な施設が揃っているが、何を利用するにも金や時間(またはその両方)が必要。このやり繰りには相当頭を痛めることになる。

MD版





10本のシナリオ全てがオリジナルであり、PC版をクリアしたプレイヤーも楽しめる。移植作の中でも特に評価が高い本作だが、中古価格は安く手軽にプレイが可能だ。

DATA ソーサリアン

メーカー/日本ファルコム
発売日/1987年12月20日

定価/9800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	700円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

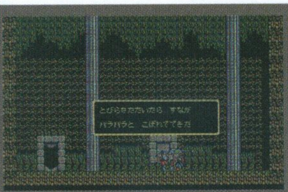
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

バーチャルコンソールの配信はMD版でプロジェクトEGGの配信はPC-98版である。また、各種PC版の中古も比較的入手しやすい。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

ほとんどのプレイヤーは不老不死の世話になった



戦闘よりも謎解きが主体のシナリオ マップは小さいが手応えは充分

多くの場合は怪しい場所に触れるだけで仕掛けが作動するが、中には一筋縄ではいかない謎解きも用意されている。

本作の時間の経過は他のゲームではあり得ないほど早く、「じかんをすすめる。」というコマンドを使用するだけで、1年が経過してしまう。だからといって時間を進めないようなプレイは不可能であり、例えば本作のテーマにもなっている魔法を使うためにアイテムに星の効果をつけようとすれば、それだけで数年の歳月が必要になる。そして、そのために時間を進めればキャラは歳をとり、やがて老い、最終的には寿命で死んでしまう。

本来は寿命で死んだキャラの後を次の世代が継ぎ、何世代にもわたってプレイを続けていくというのが本作の正しい遊び方なのであるが、裏技的に仕込まれた「不老不死」の存在が発覚すると、多くのプレイヤーはそちらを選択するようになってしまった。実際のところ、思い入れのあるキャラを寿命で失うことは耐え難く、不老不死を選択するのは仕方がないが、メーカーとしては不老不死を推奨しているわけではなく、また、1世代でのクリアも可能ではある。



魔法は有効なものに絞る

本作には全120種類もの魔法が存在するが、その全てを極めるのは無理な話。特に攻撃魔法は誘導系か全体攻撃系に絞るべきである。

これらの壮大なシステムに比べると戦闘自体はかなりオマケのようなもので、ザコ敵を倒しても得られる経験値はわずかでしかない。ボス敵など強制的に戦う敵以外は無理に倒そうとはせず、無視して進んで行く方が圧倒的に効率的である。

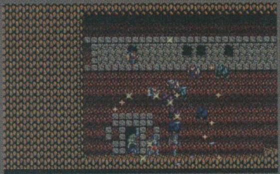
また、シナリオは非常にバラエティに富んでおり、お手軽な初心者向けのものから歯ごたえのある上級者向けのものまで多数存在。同社の『ロマンシア』を再現したものなどもあり、同じゲームながら色々な楽しみ方が可能である。そして、本作の目玉でもある追加シナリオは90年に入ってからも発売が続けられており、日本ファルコム以外のメーカーが制作したものも発売された。その中でも『セレクテッド・ソーサリアン』はパソコン誌「コンプティーク」によるシナリオコンテストの入賞作を集めたもので、こういったファンとの繋がりが本作の長い人気を支えていたのである。

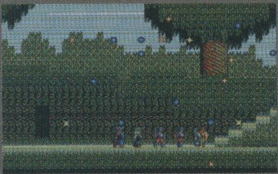


シナリオクリア時にはまとまった経験値と資金を得られる

不老不死のキャラは関係ないが、通常はこのシナリオクリア時の資金と経験値が重要。特に1代でのクリアを目指すなら計画性も大切だ。

魔法





魔法は武器や防具に7種類の星の効果を掛け合わせることで使用可能になる。1つの星の効果をかけるだけで数年の歳月が必要で、キャラが歳をとる本作では魔法は貴重な存在である。

不老不死

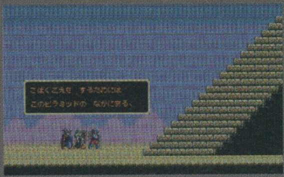


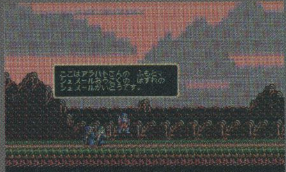


冒険で死亡したキャラの遺体を20年間放置し、復活させることで副作用が発生。これを2度繰り返すことでキャラが不老不死となる。本作においてあまりに有名な裏技だ。

追加シナリオ







写真上から順に『戦国』『ピラミッド』『ギルガメッシュ』である。追加シナリオによって長く遊べたというのも『ソーサリアン』の特徴であった。また、EGGの配信でもこれらは購入可能だ。

リアルタイム3DRPGという新たな道を切り開いた

ダンジョンマスター

徘徊モンスターが プレイヤーを狙ってくる

『Wizardry』以来の3DダンジョンRPGの常識を覆し、新たなゲーム性を構築した偉大なる作品、それがこの『ダンジョンマスター』(ダンマス)である。それまでの3D作品はランダムエンカウントのターン制戦闘が基本であったが、本作は完全リアルタイム制を採用。ゲーム中は常に時間が進行し続け、プレイヤーはその時間経過から逃れることはできない。また、敵に関しても同様で、プレイヤーがじっとしている間も敵はダンジョンの中を徘徊している。そして、敵と出会った際にはその場で戦闘が始まり、敵はプレイヤーが躊躇していようが混乱していようが、おかまいなしに攻撃をしかけてくる。これに対抗するにはプレイヤーも素早い対応が必要であり、通路を後ろに下がって逃げる、武器で攻撃する、魔法を唱えるなどの行為を素早く行わなくてはならない。

また、本作には飢えや渇きの概念があり、食料と水を長時間口にしなければキャラは死んでしまうことになる。そのため、プレイヤーはダンジョンを探索しながら、同時にキャラ達の食事の心配もしなければならない。しかも、このダンジョンには都合良く宿屋や飯屋があったりはしないため、全てを自給自足でまかなう必要がある。幸いにしてダンジョン内には給水ポイントがあり、床にはリンゴやトウモロコシ、チーズなどが落ちている。一部の敵は倒すことで食料に変わるので、好き嫌いは言わずこれも食べてしまおう。

この自給自足は武器や防具にも当てはまり、経済の概念のないダンジョン内にはお店など存在しない。床などに落ちている、かつての冒険者達の遺品と思われる武器・防具を拾うことでこれを解決し、ダンジョンの最深部を目指すことになる。とにかく利用できるものは何でも使う気持ちが必要だ。



アイテムはダンジョンで調達

ショップが存在しない本作では全てが自給自足。武器・防具・食料は特定地点で拾えるほか、敵を倒した際にも入手可能。



勇者を蘇らせる

ダンジョンに封じ込められた勇者の魂を生き返らせる(レベルそのまま)か、生まれ変わらせる(レベルは0になる)かしてパーティに加える。



ダンジョン内には魔物が徘徊

本作はリアルタイムでゲームが進行するため、パーティが休んでいる間もモンスターは動き回る。また、攻撃や逃走も全てリアルタイムで行う。

シリーズ作品

続・ダンジョンマスター カオスの逆襲	PC
ダンジョンマスターⅡ スカルキープ	PC・MD
ダンジョンマスター セロンズクエスト	PCE
ダンジョンマスター ネクサス	SS

SFC版





日本のプレイヤーのうち、かなりの人数がこのSFC版で初めて『ダンマス』に触れたはずである。操作にはやや難があるが、慣れれば問題なし。日本へ本作を普及させた意義は限りなく大きい。

DATA ダンジョンマスター

メーカー/FTL Games
発売日/1987年

定価/不明

対応ハード

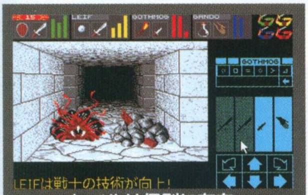
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはAtari STで発売され、日本語PC版は1990年に発売されている。現在はクローンゲームが無料でできるため、購入の必要はない。

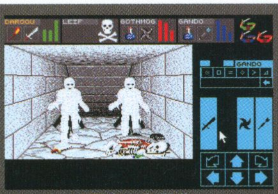
※…Atari ST版の発売日・Atari ST版の定価

難易度はそう高くはない 是非1度チャレンジを!



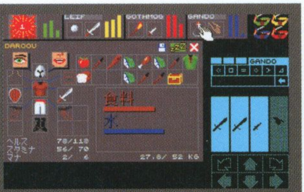
レベルは個別に存在

直接攻撃をすれば戦士レベルが物を投げれば忍者レベルがそれぞれ上がっていく。同様に呪文を使えば僧侶レベルや魔術師レベルが上がる。



死亡=白骨化

本作では死んだキャラは白骨化し、ダンジョンの床に横たわる。この骨を回収しある場所に持って行けば復活が可能である。



ステータス画面

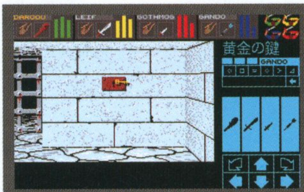
アイテムを使う場合はステータス画面で行う。武器や防具の装備のほか、アイテムを目で見て確かめる、飲む、食べるなどの動作もここで行う。

『ダンマス』には24人のプレイヤーキャラ(勇者)が用意されており、この中から最大4人までのパーティを組むことができる。初めのうちはバランスのいいパーティを組むことが大切だが、ベテランプレイヤーには逆に縛りプレイが面白い。2人や1人のメンバーでも充分攻略は可能であり、有利になる面も存在するため、1度クリアしただけでは本作を極めたとは言えない。ダルー(毛むくじゃらに見える)とヒッサー(リザードマン)の「ポンキッキパーティ」やボリス&ティギーの「子供パーティ」など様々な遊び方が存在する。

日本における『ダンマス』は、90年に日本語PC版、翌91年にSFC版が発売され人気が高まっていった。日本人から嫌われる3Dダンジョン・リアルタイムという2大要素を含んでいながら、当時はかなりの話題となり、『ダンマス』中毒患者も数多く発生した。

現在でも本作を未プレイであるという人はかなりの数にのぼると思われるし、当ページの文章を目にしても、多くの方が難しそうだと感じられるであろう。しかし、実際に本作のゲームバランスはよく練り込まれており、ゲームスタート直後の地下1階は初心者向けになっている。ここで操作を覚えていけば、その後に待ち受ける敵とも対等にやりあうことが可能。もしも、先へ進むのが不安だというのならば、壁に武器を投げつけたり、ひたすら素振りを繰り返すなどの方法でレベルアップを図ればよい。また、謎解き要素も難しすぎず、簡単過ぎないちょうどいい難易度で、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。

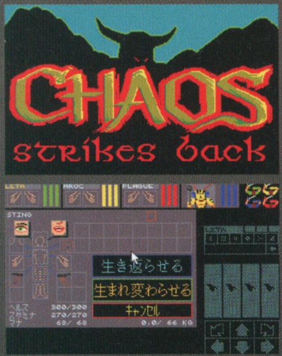
なぜ、ここまで本作を勧めるのかといえば、筆者が実際にやらず嫌いであったが1度プレイして考えを改めたということ、現在はクローンゲームが無料でダウンロードできること、という2点からである。とにかく本作をプレイしないままでいるのは非常にもったいない。日本語版でないのが難点だが、是非1度プレイして欲しいものである。



謎解き要素も充分

地下1階はカギを探して扉を開ける程度の謎解きしかないが、地下深くではかなり難解な謎解きも待ち受けている。

続・ダンジョンマスター



1989年にアメリカで発売し、その翌年には日本語版も発売されている。人外の勇者が多く、中には虫や爬虫類も存在。また、前作の勇者で引き継いでプレイすることもできた。

ダンジョンマスターII



本作を最後にFTL社は倒産してしまった。舞台はダンジョンだけでなく屋外にも広がり天候の概念が存在している。また、シリーズで初めてアイテムの売買が可能であった。

クローンゲーム



『RTC』と呼ばれるクローンゲームで初代と2、3作目を遊ぶことができる。初代の再現性は非常に高く、これが無料で遊べるとはいい時代になったものである。

業界の雄セガが放った本格的スペースファンタジー

ファンタシースター



ハードを世に知らしめる きっかけとなった名作

本作発売当時、セガが開発販売を行っていたハードであるセガ・マークⅢやマスターシステムは、ゲーム機としては完全に日陰の存在だった。欧州では一定の成功を収めていたが、米国や日本ではFCの爆発的なヒットに押され、どちらかといえば通好み、ゲームマニア向けの機種という見方をされることが多かったのだ。そんな中、セガが初の自社製RPGとして大々的に売り出したのが本作『ファンタシースター』である。

当時のゲームとしては画期的だった4M大容量カートリッジ。フィールドは2D、ダンジョンは3Dという構成。さらには美麗グラフィックな上に戦闘中の敵の攻撃がアニメーションで表示されるなど、コンシューマー機のRPGとしては先進的な要素が盛りだくさん。メーカーであるセガの知名度アップはもちろん、ハードの性能がFCに劣るものではないことを広く世に知らしめた作品ということができるだろう。

また、宇宙を舞台にしたSF作品であったことも、このゲームが注目された要因である。現在でもRPGといえば中世・魔法・神話などを軸にしたファンタジー作品が多く見られる中、コンシューマー機のRPGに、いち早くSFを取り入れたことで話題となったのである。

それまでにあまり触れたことのない世界観。加えて先述の美麗グラフィックやアニメーションなど、これ以前のコンシューマー機におけるRPGの常識を大きく覆しながらも、軸となるストーリーがシンプルなのも本作の特徴。主人公であるアリサがアルゴル太陽系の危機を救うため、その元凶であるラシークを倒す旅に出るという、いわゆる勧善懲悪の物語。単純明快だが、ラストに辿り着くまでに訪れる数々の試練と、3つの惑星を行き来しながら太陽系を救うという壮大なストーリーは高い評価を得ていた。

なお、女性が主人公という当時としては珍しい設定のRPGではあるが、そのことは本作のセールスにほとんど影響しておらず、作品の評価とも関連性の薄い話だろう。しかしながら、一途に戦う女性主人公の姿に感情移入しやすいためか、主人公アリサのファンは当時からかなり存在していた。

シリーズ作品

ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	MD・SS・PS2
時の継承者 ファンタシースターⅢ	MD・SS・PS2
ファンタシースター 千年紀の終りに	MD・SS・PS2



兄の仇を討つことを誓う主人公アリサ。頻繁にではないが、要所でこういったイベント画面が登場し、ゲーム展開を盛り上げてくれる。



街の住人との会話画面。会話の際は必ず画面が切り替わり、文字は全てカタカナで表示される。この画面の切り替えがかなりストレスであった。

戦闘アニメーション



戦闘で登場する敵キャラには、全てに攻撃アニメーションが用意されている。写真では不明瞭だろうが、四半世紀以上前の作品としてはアニメ動作が非常に滑らかである。

DATA ファンタシースター

メーカー/セガ
発売日/1987年12月20日

定価/6000円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはセガ・マークⅢ版。現在プレイするのならばバーチャルコンソールの配信か、SSかPS2の『ファンタシースターコレクション』がいいだろう。

※…MkⅢ版の発売日・MkⅢ版の定価

新しいものにありがちな進みすぎた不親切がある



ダンジョン攻略がクリアへの近道

3Dダンジョンでは宝箱やドアが遠くからは見えない仕様になっているため、探索を怠るとアイテムや正しいルートを見落とすことになる。

メーカーやハードの知名度を上げる成果を産み出し、高い評価を得た作品とはいえ、ひとつも欠点がないわけではない。というわけで、代表的なものをいくつか挙げておこう。

RPGでの会話といえば人に近付いてコマンドで「はなす」を選択する。これが当時は一般的な会話方法だったが、本作に「はなす」というコマンドが存在しない。街中での会話は人との接触により自動的に発生するのだ。加えて、宇宙が舞台という世界観を優先したのか詳細は不明だが、会話は全てカタカナで表示される。この会話システムはいちいちコマンドを選択しなくていいという便利さはあったが、触れる度に画面が切り替わって会話してしまうため、意図せぬ接触で始まる会話のストレスや、カタカナ表記に違和感を覚える方もいたようだ。

また、本作の大きな魅力ともいえるのが3Dダンジョン攻略。進みながら方眼紙などにマップを書き込んで行くのが攻略の楽しさといえるが、2Dに慣れ親しんだプレイヤーには違和感や難しさを感じさせたようで、続編では2Dに変更されている。ちなみに、表示能力の限界でダンジョン内のドアが非常に見つけにくかったことも、難しさを感じさせた要因のひとつといえるかもしれない。



出現する敵は必ず1種類だが、複数出現することが多い。ただ、相手が原住民であった場合は会話することで戦闘を回避することもできる。

他にも、戦闘後は必ず宝箱が出現してそこからメセタ(お金)やアイテムをGETするのだが、この宝箱にワナが仕掛けられていることがあり、戦闘が終わっているにも関わらずダメージを受ける。街に入って体力を回復する主な手段は病院になっているが、病院そのものがない街では回復もできず、病院があっても回復を個人単位で行うため面倒だということなど、細かい部分で理不尽であったり不親切なところは存在したのである。

ここまでに挙げた欠点は技術面やゲームバランスの問題であり、現在であれば大きな批判の対象となることばかりだろう。だが、それでも本作が高評価を得ているところに、発売当時のゲーム市場の急激な発展や、その当時のプレイヤーがいかに新しいものを求めていたかが見て取れる。現在のゲーム市場では真に斬新といえる作品が登場することは稀にしかないが、先述の通り『ファンタシースター』は当時の家庭用ゲームの最先端技術が詰まった斬新で夢のような作品だった。いかに欠点があろうとも、その事実が覆されることはない。



ストーリーと関係ないダンジョンの隠し通路内にドラゴンが待ち受けている場所があり、うっかり踏み込むと痛い目を見ることも…。



病院での回復料金はHPとMPの減少量に依存。MPに余裕があるなら体力を回復してからMPだけ病院で回復したほうが安上がりとなる。



アルゴルの歴史=ルツの歴史

仲間の一人として登場するルツは、千年後の続編にもそのままの姿で登場。アルゴル太陽系の運命を決める時、そこにはルツが現れるのだ。



3つの惑星を飛び回る本作では、惑星ごとに景色がガラッと変化。写真は惑星デゾリスで、ご覧の通り雪や氷に閉ざされた世界となっている。

乗り物で新たな道を切り開け



乗り物を入手することで、行けなかった場所に行くことができる。本作の場合は惑星の環境ごとに3種類の乗り物があり、大金を払わなくては入手できない乗り物もある。

ギャグ要素満載の純和風RPG

桃太郎伝説



読者投稿コーナーから飛び出した作品

本作は当時、少年漫画誌の発行部数レースを独走していた週刊少年ジャンプの巻末コーナー、ジャンプ放送局を担当していたさくまあきら氏が指揮を執り手がけたRPG。キャラクターデザインはさくま氏の学生時代からの友人であり、ジャンプ放送局でもイラストを担当していた土居孝幸氏が行ったが、元々本作は土井氏が同コーナーで書いたイラストがきっかけで、制作の話が持ち上がったのである。なお、現在ではボードゲームの定番『桃太郎電鉄』シリーズの方がメジャーであろうが、先に制作されたのは『桃鉄』ではなく本作『桃伝』の方である。また、『桃太郎』シリーズ全般の音楽はサザンオールスターズのベーシスト、関口和之氏が担当しており、堀井・鳥山・すぎやま、坂口・天野・植松の『ドラクエ』『FF』の鉄板トライアングルに並ぶ豪華な布陣で制作されている。

さくま氏は『ドラクエ』の堀井氏と友人であることは広く知られているが、本作の制作依頼は『ドラクエ』のヒットに乗じてのものであったと後に明かされており、制作に関しても堀井氏に手ほどきを受けたとされている。その影響を受けてか、ゲームは主人公の桃太郎がしゃべらないスタイルで、戦闘も一人称視点で展開するようになっている。さらに戦闘の計算式は実際に『ドラクエ』を購入してプレイし、参考にしたという記述もある。

さしずめ日本のおとぎ話が主題の和風『ドラクエ』ともいえなくもないが、ゲームシステム以外の部分で見ると、さくま、土居ワールド全開の作品であり、読者投稿ページであった前記のジャンプ放送局のノリがそのまま活かされている。実際、ゲームは同コーナーと人気ラジオ番組のオールナイトニッポンで募集されたアイデアが取り入れられているのだ。



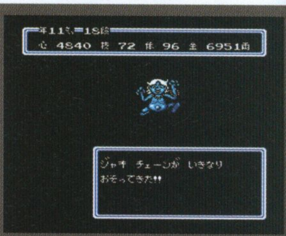
鬼退治の題材にマッチさせるように、紙芝居のような挿入絵でオープニングを飾るなど、『ドラクエ』の亜流に留まらない演出を披露した。



戦闘はプレイヤーキャラクターが表示されない『ドラクエ』方式のコマンドバトル。和を意識しているため、ステータス表記も一風変わっている。

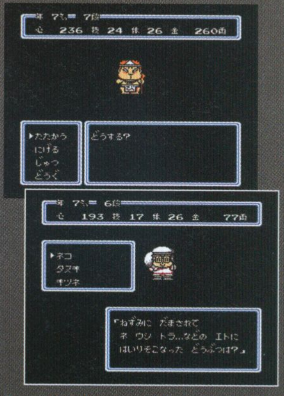
シリーズ作品

桃太郎伝説II	FC・SFC・SS



ギャグとパロディ要素に満ちた作品なので、登場する敵も個性的で妙なキャラが多い。出現する敵は設定上、一応すべて鬼ということになっている。

『桃鉄』キャラも



後に『桃鉄』シリーズでイイ面でも悪い面でも活躍する貧乏神や福の神も本作から既に登場している。福の神とエンカウントするとクイズが発生し、正解するとお金がもらえるといった要素もあった。

DATA 桃太郎伝説

メーカー/ハドソン
発売日/1987年10月26日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PCEで発売されたリメイク版『桃太郎伝説ターボ』をもとに、PSやGBに移植された。続編もPCEとSFCでタイトルが異なっている。

※…FC版の発売日・FC版の定価

怪物少年誌の影響力を見せつける格好に



仙人による修行
桃太郎が術を使うには各仙人の庵を訪れ、提示された修行をこなす必要があった。



桃太郎に欠かせないお供達を探すことでステータス値がアップ。各自固有の特技を持つ他、ランダムで戦闘参加もしてくれる。



日本童話キャラが集結
題名は『桃太郎』だが、ゲーム中には様々な童話のキャラクターが登場し、シナリオを盛り上げる。

日本人なら誰もが知っている「桃太郎の鬼退治」をコミカルに表現した本作はギャグ要素が濃く出ており、「金太郎」など、他のおとぎ話をミックスさせながら、独自の個性的なキャラクターを生み出しそれぞれを融合させた。

オリジナルキャラクターのデザイン、行動、セリフなどはパロディ要素を含んだものが多数あり、当時の流行や話題の人物にちなんでいる。この傾向は次回作以降にも受け継がれていった。RPGとしての『桃太郎』シリーズはすべて同一の世界が使用されており、中でも微笑みの大地と呼ばれるエリアは毎度奇っ怪かつ厄介な敵が出現することで知られている。『桃鉄』でプレイヤーに壊滅的な損出を与え破産に追い込む貧乏神もここから生まれており、本作における微笑みの大地では貧乏神の上位版にあたる赤貧も存在し、プレイヤーから金を奪っていく。ちなみに福の神＝さくま氏、どいん＝土居氏、貧乏神＝榎本一夫氏とジャンプ放送局の局員がモデルであった他、マシリトの名でDr.スランプに登場し、同誌の鬼編集者として有名であった鳥嶋和彦氏も天の邪鬼という非常に戦いにくい敵のモデルとなっている。こうしたセルフパロディは一見すると、内輪ネタの盛り上がりという批判の対象になり得る。しかし、本作が発売された1987年の週刊少年ジャンプの発行部数は450万部（公称）であり、内輪ネタなどと呼べるレベルの話ではないほどに知名度が違った。それどころか『桃太郎』シリーズのキャラクターは、後にゲームの枠を飛び出し、テレビアニメ化まで行われている。

また、システム的にも『ドラクエ』の模倣だけに終わらない斬新な機能を導入していた。プレイ時間が2時間経過するごとに桃太郎が1歳成長したり、桃太郎のお供であるサル・キジ・イヌの行動がAI機能にあたるものであったなど、『ドラクエ』にもまだなかった要素が加えられていた。

そして今振り返ってみるとゲームが展開していく中で上手いと思えるのが、魔法にあたる術を習得する際に仙人から修行を受ける点だ。この辺は少年漫画を熟知し、子供達の心を掴む術に長けていた作り手ならではの仕掛けだ。仙人の修行システムは続編にも受け継がれ『桃伝』の特徴にもなった。



スピンオフ作品の『外伝』ではタイトル画面からもわかるように、桃太郎の存在感が薄くちょい役でしか登場しない。

鬼のボス



次作では鬼族の王がボスとして君臨するが、本作ではえんま大王が鬼ヶ島を仕切っている。笑える要素はふんだんにあるものの、ゲームの難易度は結構高めでここに辿り着くまでがしんどい。

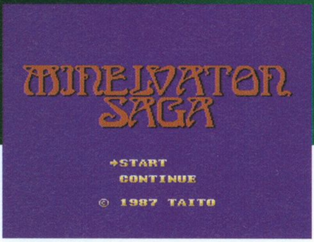


『桃太郎』シリーズ全般に登場する「うんち」や写真のように、子供が喜びそうなおバカ要素がぎっしり詰まっているのが特徴。



しむらけんの切れ味やほくとのけんの破壊力がとても気になるところだが、ここはネタ兵具屋。残念ながら装備することはできない。

ミネルバトンサーガ ラゴンの復活



ボスからも逃亡が可能な前代未聞の戦闘システム

ゲーマーなら誰もが知っているようなメジャー作品ではないが、プレイ経験者からは「名作だ」という声をよく聞く。本作『ミネルバトンサーガ』は、そんな知る人ぞ知る名作RPGである。まずはその名作の冒頭部分を要約して紹介しよう。

ローランという街に住むゼラは、自分の寿命が尽きようとしていることを悟り、一緒に暮らしている青年を呼び寄せると語りだした。自分は暗黒神の王子ラゴンにより滅亡させられた国の神官であり、青年はその滅びた国の王子で最後の生き残りである、と。ゼラが息を引き取るのを見届けた青年は、親と国の仇であるラゴンを倒すことを決意する…。

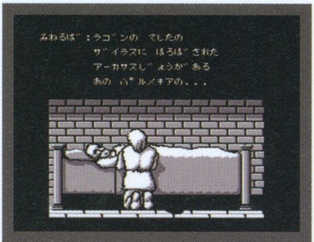
これがオープニングのストーリーであるわけだが、ご覧の通り王道のファンタジーとなっており、この様な展開が最後まで続いていく。王道ならではの分かりやすいストーリーではあるが、これだけでは本作が名作として評価されることはなかったであろう。では、名作といわれるゆえんはどこにあるのか。いくつかの例を挙げながらそれを解説していきたい。

まずは戦闘システムから。戦闘における特徴は複数あり、中でもアクション性と逃亡が大きなものといえる。戦闘が始まると主人公を動かすことができ、敵と接触することで攻撃を行う（弓や魔法での遠距離攻撃も可能）。仲間は自動で動くので戦闘中は主人公を動かすだけでOKなのだが、逃亡する場合はコマンドから「にげる」を選択する。逃亡は敵の種類に関わらず必ず成功するため、ダンジョンをほとんど戦わないまま攻略することもできるなど、他のゲームでは考えられない遊び方も可能だ。

ちなみに仲間に加えられるのは2人までで、弓キャラを1人、魔法キャラを1人という決まりがある。また、仲間は成長しないため、物語の進行に合わせて入れ替わるように作られている。



行く場所によっては急に強力な敵が出現することも本作の仕様。写真のように取り囲まれてあっという間に死亡することもある



出生の秘密を知り、旅立ちの決意をするオープニングの1コマ。ゲーム中に画像と文章で表現される場面はないので実はレアシーンでもある。



人物との会話では画面が切り替わるが、よく見ると分かるようにこれは戦闘シーンの流用。そこに会話を表示しているだけである。

アクション&コマンド



戦闘では主人公を十字キーで操作。敵と接触することが攻撃となるが、コマンドを出すことで薬などのアイテムや魔法が使用可能。コマンドの使い方が戦闘を有利に進める鍵だ。

DATA ミネルバトンサーガ ラゴンの復活

メーカー/タイトー
発売日/1987年10月23日

定価/5500円

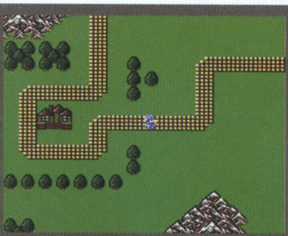
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトは格安で購入可能。タイトーのソフトはVCでも配信されることが多いのだが本作は未配信。今後に期待したいところだ。

続編の大きな変貌ぶりで初代の名声が高まった!?



道の上はエンカウントなし
画面上の道を進めば敵とは遭遇しない仕様。瀕死の時などは街に戻るのに非常に重宝する。

戦闘にも繋がることだが、本作の特徴を語る上で忘れてはならないのが傭兵だろう。街の斡旋所で雇うことができる傭兵は、戦闘中に呼び出すことで主人公達の代わりに戦ってくれる。しかも通常の仲間とは異なり成長の要素があるので、うまく育てると非常に使い勝手がいい。一度死ぬと生き返らせることが不可能という難点はあるが、傭兵で敵の体力を削って主人公に切り替えるなど、使い方を覚えれば頼もしい存在となるのだ。これを逆手に取って主人公で体力を削り、傭兵でとどめを刺すなどすれば、効果的に傭兵を強化することもできた。

これで戦闘に関する全てを語ったわけではないが、戦闘と傭兵だけでも語るべきことが非常に多く、それらが他のRPGではあまり味わえないものであることはお分かり頂けただろう。戦い方のバリエーションが豊富に用意され、逃げたかったらボスからも逃げることができる。この自由度の高さがゲームの評価を高めていることは間違いないだろう。

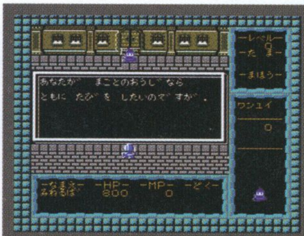


戦闘中のコマンド画面。ここで「にげる」を選べば必ず逃げられるので、危険な時も面倒な時も合わせ「にげる」コマンド使用度は高い。

また、逃げる以前の問題ではあるが、本作はフィールド上の道を歩いている限り敵と遭遇しない。マップが広大なため戦闘なしで移動をスムーズに行いたいなら道を歩けばいいのである。もちろん、全ての場所に道が続いているわけではないが、ストレスフリーで移動できる道のあるRPGというのは珍しいだろう。

これら以外にも、ストーリーの進行に合わせてフィールドに出現する敵が強くなることや、いわゆるサブクエスト的なものが用意されているなど、FCのゲームとは思えないような要素を満載していることで、プレイ経験者に大きく且つ良好な印象を残したのだと考えられる。

ここまでは良い面として紹介してきたわけだが、先述の広大なフィールドは好みの別れるところでもあるし、道に敵が出現しないのはおかしいと思う方もいるだろう。FCの画質もあって戦闘が地味にも見えるだろう。いや、実際にプレイした中にもそういった不満の声はあったはずである。だからこそ、知る人ぞ知るという余分な言葉が付いた名作なのではないだろうか。



世界各地の仲間を探し出そう
写真は魔法使い。すでに仲間に魔法使いがいる場合は、新しい仲間と入れ替えになる。

なお、熱狂的に支持するファンが多かったこともあり、世界観を同じくした続編的作品『シルヴァ・サーガ』がFCで、ハードがSFCに移行してからも『シルヴァ・サーガ2』『ガデュリン』と続いて発売された。だが、『シルヴァ・サーガ』の時点で世界が同じだけの別ゲームになっており、初代のテイストを求めていたファンは離れていった。その離れたファンは今も言うだろう「初代は名作だった」と。

自航惑星ガデュリンシリーズ





続編的な存在である『シルヴァ・サーガ』と『ガデュリン』も発売されたが、初代とのゲーム性の違いが大きく不評だった。ただし、ゲーム性が異なるだけでゲーム内容が不評なわけではない。



物語が進めば船での移動も可能になる。探索範囲がぐっと広がるわけだが、マップが広大なだけに迷う可能性も当然ながらアップする。

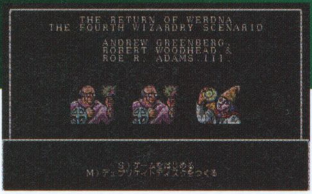


打倒ラゴンに必要な石碑の探索。場所のヒントは貰えるが、とにかくマップの広いゲームなので探すのには結構な根気が必要となる。

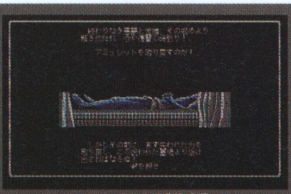
逆転の発想と極端な高難易度が話題を呼んだ

Wizardry#4

The Return of Werdna



復活したワードナはあまりに貧弱であった



ワードナが復活
これまで散々ワードナを殺してきたプレイヤーが、今までとは逆にワードナの復活を助けるためにゲームをプレイすることになる。

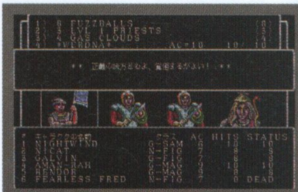
シナリオ1～3までは、そのシステム面をほとんど変えることのなかった『Wizardry』だが、シナリオ4（ワードナの逆襲）である本作ではその姿を180度変えている。しかも、その変更は敵と味方を入れ替えるという言葉通り真逆のもので、従来のファンを大きく驚かせた。これは『Ultima』制作にも関わっていたゲーム誌の編集者ロー・アダムス氏の手によるもので、本作はロバート・ウッドヘッド氏が最後に制作した『Wiz』になっている。

本作の主人公はシナリオ1で世界中のプレイヤーに殺されることになったラスボス「ワードナ」。彼が地下の奥深くで復活し、その力を取り戻してかつて奪われたアミュレットを取り戻すまでが描かれている。そしてワードナが主人公ということは、その敵となっているのがプレイヤーが操っていた冒険者たちということ。これには実際に一般から公募されたものが使用されている。また、かつて迷宮の中で多数のモンスターを操っていたワードナは、本作においてもその能力を復活させており、各階のペンタグラムからモンスターを召喚し、パーティに加えることができる。その昔手を焼いた強力なモンスターたちが、今度はプレイヤーの味方になるのである。

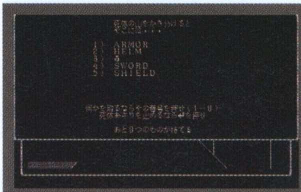
と、本作は非常に魅力的なゲーム性を持っていながら、その非情なまでの難易度によって多くのプレイヤーから見放された作品になっている。復活したばかりのワードナはあまりに貧弱で、ダンジョン内には凄まじいまでのトラップに溢れ、謎解きは実に難解である。そのため、本作を攻略情報なしでクリアできた人は、ほとんど存在しないと言われている。アイデアは素晴らしいだけに非常に惜しいゲームである。



ペンタグラム
各階にはペンタグラムがあり、ワードナはそこで魔物を呼び出すことができる。この際にどの魔物を呼び出したかでゲームの難易度も変わってくる。

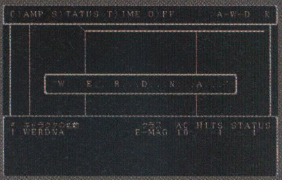


冒険者達が敵
これまでの『Wiz』とは全く立場が逆転しており、本来プレイヤーが操る冒険者が敵として現れる。いつもとは表示場所が逆なことにも注目だ。



敵の死体をあさる
戦闘に勝つとプレイヤーの死体からアイテムを入手できる。ただし、ワードナは魔術師なので剣や盾鎧兜は装備ができない。

トレボーの亡霊





ワードナは常にトレボーの亡霊に追われており、一定時間以上同じ場所にとどまっていると亡霊に掴まりゲームオーバーになってしまう。ただし、接近具合はメッセージで確認が可能だ。

DATA **Wizardry#4 The Return of Werdna**

メーカー/Sir-tech
発売日/1987年5月5日

定価/不明

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PS版は『ウィザードリィ　ニューエイジ　オブ　リルガミン』にアレンジモードと共に収録されている。ただし、中古価格はかなり高めである。

※…AppleII版の発売日・AppleII版の定価

海外では大人気だが日本ではややマイナーな存在

Might and Magic Book One
The Secret of the Inner Sanctum



世界3大RPGの1つと呼ばれることもある



序盤のゲームバランスは厳しめ
敵が強く1回の戦闘の度にセーブ&回復を余儀なくされる。また、レベル2に上がるまでが長く、序盤でギブアップするプレイヤーも多かった。



多数のクエスト
本作は様々な場所でクエストの依頼がある。それらは必ずしもクリアに必要がないものもあり、受ける受けないはプレイヤー次第である。

シリーズ作品

Might and MagicⅡ Gates To Another World	PC・SFC
Might and MagicⅢ Isles of Terra	PC・MD・PCE
Might and MagicⅣ Clouds of Xeen	PC
Might and MagicⅤ Darkside of Xeen	PC
Might and MagicⅥ the Mandate of Heaven	PC
Might and MagicⅦ For Blood and Honor	PC
Might and MagicⅧ Day of the Destroyer	PC・PS2
Might and MagicⅨ	PC

『マイト&マジック』は『Wizardry』から続く3DダンジョンRPGの正当進化形であり、全世界で多くのファンを獲得している。しかし、本作の日本での知名度はあまり高くはなく、コンシューマー機での売り上げも低迷し、結果長期間にわたって移植が途絶えてしまっていた。もともと、日本では3Dダンジョンが敬遠される傾向が強いが、それでも例外的に『Wiz』は根強い人気を保っている。ということは、本作には3Dダンジョンであること以外にも日本人に好まれない要素があるということなのだろう。

本作はアメリカ産の多くのRPG同様、TRPGから大きな影響を受けている。また、国産RPGのように1つの目標に向かって一直線に進んでいく方式ではなく、プレイヤーが任意にクエストを引き受け、回り道しながら目的に近づいていくというシステム。そのため自由度は非常に高いが、目的が不明瞭であり見失いやすいという欠点を持っていた。また、序盤のゲームバランスはかなり厳しめであり、レベル1から2へと上がるために相当数の戦闘が必要となる。また、レベルが上がっても体力以外のパラメーターはほとんど変化しないため、キャラが強くなっていくという実感を得られにくいのである。

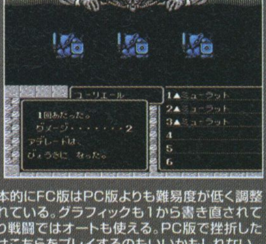
こうしてみると本作はゲームの目的がはっきりとしている『ドラクエ』や『FF』とは明らかに異質で、『ザナドゥ』や『イース』のようなアクション性もない。同様に戦闘重視の『Wiz』とはキャラの成長という要素で差異が生じている。要は日本人がRPGに求めているものが、本作には少なかったということだ。これでは人気が出るはずがない。



屋外も3D表示
一般的に3DのRPGは屋内のダンジョンのみでゲームが進行するが、本作は屋外へ飛び出し他の町へ移動できるようになっている。

FC版





基本的にFC版はPC版よりも難易度が低く調整されている。グラフィックも1から書き直されており戦闘ではオートも使える。PC版で挫折した人はこちらをプレイするのもいいかもしれない。

DATA Might and Magic Book One The Secret of the Inner Sanctum

メーカー/スタークラフト
発売日/1987年12月

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

FC版とPCE版の中古ソフトはかなり安価に入手可能である。ただし、コンシューマー機版は内容がPC版とはやや異なっている。

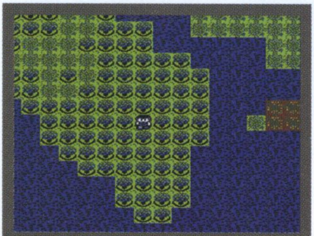
※：PC88版の発売日・PC88版の定価

不親切が極まり伝説のクソゲーにエントリー

星をみるひと



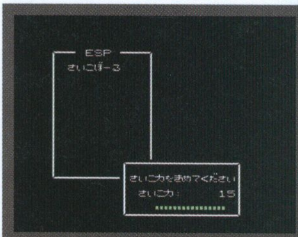
最初の戦闘で主人公は星になる



この画面のどこかにサイキック狩りから逃れるために外見を偽装した初期村がある。開始時からこの調子でヒントや目的が語られることはない。



本作には薬の調合という要素があるのだが、その元となるアイテムがどこにあるかなどというヒントはやはりどこにもない。



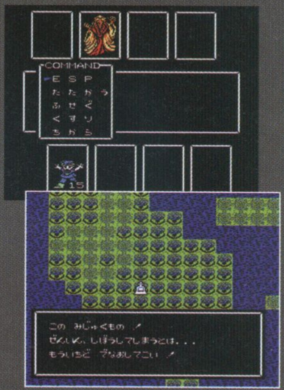
他のRPGでいう魔法に該当するESPは、1～4倍の威力を決定することができる。倍率に比例してMPにあたるさいこ力も消費率が変化。

80年代のPCゲーム市場に参入し、87年からファミコン市場にも進出したホット・ビィ。その2作目のリリースが、この『星をみるひと』である。同社は釣りゲームの元祖といわれている『ザ・ブラックバス』(FC参入第1弾はこの移植版)を世に送り出した一方で、RPGでは『カレイドスコープ』『サイキックシティ』といったSFに特化した作品を制作しており、現在でいうところのDLCの先駆けともいえる追加シナリオを後入れできるシステムなどを開発した着眼点の鋭いメーカーであった。本作もまた超能力に関係したSFを題材としており、設定の多くを前記の『サイキックシティ』から受け継いでいる。

が、しかしである。シナリオに一定の評価がある反面、本作を知る人の大半はこのゲームを伝説のクソゲーと位置付けている。その理由としては肝心な部分が色々と足りない…そんなところだろうか。具体的には、まずどうにもこうにも移動が遅い。これはこのメーカーの悪性遺伝子ともいえ、前出のPCで発売されたRPG作品においても同様であった。

そして戦闘に関するバランスと操作性である。本作は一世代前のPCで発売されていたRPGのゲームバランスを、そのままコンシューマー機に持ち込んでおり、スタート直後からいきなり強敵が出現する。しかも、その強さは主人公の死亡が確定するほどのもの。そのうえ本作には「にげる」というコマンドが搭載されておらず、戦闘離脱ESPを覚えるまでは強敵に遭遇したらただゲームオーバーを待つしかないのである。さらに本作は一度入力したコマンドはキャンセル不可というミスの許されない鬼仕様。これ以外にもセーブ再開後レベルが巻き戻る、施設を出ると強制的に初期村へ飛ばされる、そもそも初期村が見つからないといった苦痛がプレイヤーを襲うため、シナリオを楽しむ前に挫折してしまうのである。

ふっかつしゃ



ふっかつしゃは最強のESPを使用してくる処刑人。運が悪いとこれがレベル0の主人公にいきなり襲いかかってくる。他にも「かりう」なる謎の薬を投げて主人公達を病気にさせる怖い敵がいる。

DATA 星をみるひと

メーカー/ホット・ビィ
発売日/1987年10月27日

定価/5300円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

他ハードへの移植・配信は一切行われておらず、今後も全く期待はできない。FCの中古カセットはやや高価な値段で取引されている。

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー

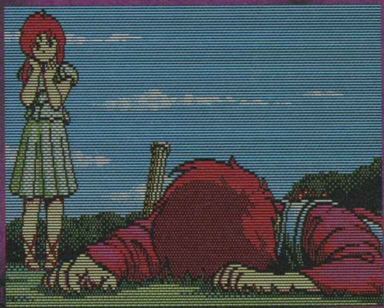


1988年



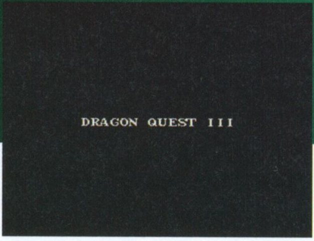






壮大なストーリーで描かれるロト3部作の完結編

ドラゴンクエストⅢ
そして伝説へ…



発売当日は異様な熱気に包まれた

手探りの中にも成功の確信を秘めつつファミコンユーザーにRPGの存在を広めた1作目。パーティーシステムを導入し、システム周りの整備、内容の充実を図った2作目。そして前作の発売から約1年後。1988年1月26日満を持して登場したシリーズ3作目『ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…』において、ファミコンのRPGは完全にアクションゲームに並ぶ主役のポジションを獲得した。

これまで以上の盛り上がりを見せた本作の発売日はお祭りムード一色で、大手家電量販店には平日にも関わらず前日から長蛇の列ができ、小規模玩具店では予約で当日の販売分が確保できない店舗が相次ぎ、その様子がニュース番組で報道されるなど、社会現象を巻き起こした。

ゲームソフトの発売日が金曜（現在は木曜）に足並みが揃うようになったのは、スーパーファミコンが本格的に稼働し始めた91年頃からで、本作が発売された当時のソフト発売日というのはメーカーによってまちまちであったが、本作の平日販売で学校をサボる学生が続出。果ては恐喝事件まで発生した事態を勘案した結果、以降のナンバリング新作は学校の休日に沿った土曜ないし日曜に発売する方針となり、現在でもそれを実施している（ただし、現在の最新作にあたる『ドラゴンクエストX』は流通事情と夏休みを考慮し、通常の木曜発売であった）。かように1作目の発売から3年弱で『ドラゴンクエスト』は一般層にもTVゲームの認知度を広め、凄まじい影響力を持つタイトルになるまで成長していた。

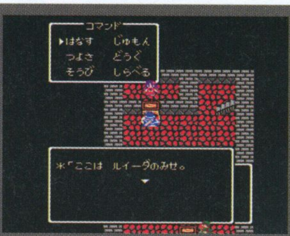
ユーザーからの大きな期待に応えるべく、ゲーム内容にも磨きがかかり、前作比2倍のROM容量の拡大により表現できることがさらに増えていった。また、バッテリーバックアップシステムが導入されたことにより、パスワード地獄に終止符を打ち、快適なプレイ環境を提供したのである。



追加『ドラクエ』全作で受け継がれているのは音楽だけに限らず堀井節のメッセージもそうである。へんじがないシリーズは後に変化球バージョンも。



主人公は勇者オルテガの子供という設定で、性別の選択も可能になった。FC版においてはどちらを選んでもステータスに差はない。



ルイーダの酒場システムは、気に入った仲間がいなければ好きな職業と性別を決めて登録することが可能であった。

続々と追加された新要素



『ドラクエ』が初というものではないものの、本作から転職システムをはじめ様々な新要素が加わった。その反面、容量は前作の倍でも足らずタイトル画面を簡素化するなど苦労が窺える。

DATA ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

メーカー/エニックス
発売日/1988年2月10日

定価/5900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

中古価格が最も安いのはFC版だが、バッテリーバックアップに難がある。ロト三部作がまとめて遊べるWii版も一考の余地ありだろう。

※…FC版の発売日・FC版の定価

大局的な進化と別の部分の進化



前半はワールドツアー
2つの世界を冒険する今作のいわゆる表の世界は、現実の世界地図がモチーフになっている。

前作のパーティーシステムをブラッシュアップした本作では、4人パーティー制を導入したことに加えて、職業の概念と転職も採用した。前作のようにシナリオを進めていく過程で仲間が加入する仕組みと異なり、オープニング開けからルイーダの酒場で行動を共にする仲間を雇う、いわば傭兵システムであった。これはプレイヤー自らメイキングを行うことも可能で、戦士・武闘家・僧侶・魔法使い・商人・遊び人の中から職業と性別を選択し、酒場に登録することができた。

職業と転職システムは後のシリーズにも度々採用され、その都度花形職を設定してきたが、本作においては賢者の存在が輝いていた。賢者は魔法使いと僧侶の呪文を全習得し、ある程度の肉弾戦もOKの超性能だけあって転職の条件はシビア。アイテム「さとりのしょ」を使う以外では、戦力にならない



あらくれスタイルの名物泥棒キャラ、カンダタも本作で初登場。やられても懲りない小悪党ぶりで多くのプレイヤーの記憶にその名を刻んだ。

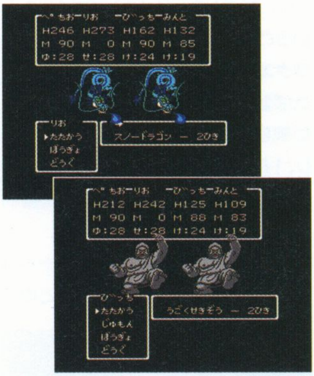
地雷職業の遊び人を忍耐でレベル20まで育てるという茨の道を選ばなければならなかった。遊び人から転職した場合は魔法職から正当進化したものと比べて、MPの伸びが鈍化する欠点もあったが、複数の賢者を育てるにはバグ技を使ってデータを飛ばすリスクを背負ったり、特定の魔物からの低確率ドロップに賭けるよりも、お荷物を抱えて荒行をこなす方が確実であった。

性別についてはリメイク版と異なり男女による成長の違いはないが、健全な男子なら迷わず女性キャラクターを選択するべきであろう。何故なら「あぶないみずぎ」や「まほうのビキニ」の女性専用装備を無駄にするわけにはいかないからだ。女子からするとセクハラ装備と白い目で見られるかもしれないが、誤解を恐れずにいわせてもらえば、MSX版『ドラクエII』でわざわざ「あぶないみずぎ」装着シーンを追加挿入し、本作で装備のグラフィック変化が始まって以来、シリーズを追う毎に「エッチなしたぎ」や「あぶないビスチェ」など過激なアイテムが続々と投



商人イベント
シナリオの進行上、必ず仲間の商人ひとりを犠牲にする必要があった。この結末はなかなかダーク。

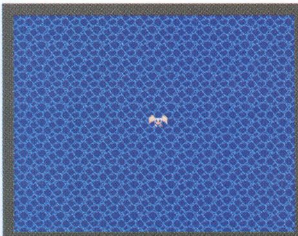
入されていることからも、『ドラクエ』の歴史はエロ装備の歴史でもあるのだ。そして、もちろんいつもあと一歩のところで我々の夢が砕かれる「ぱふぱふ」も、『ドラクエ』を語る上で決して忘れてはならない歴史である。



リメイク版



SFCのリメイク版はFC版から8年後に発売されただけあり、性格システムや新職業の盗賊、すごろく場、隠しダンジョンなどが追加され、大幅に手が加えられている。



シリーズ初の空飛ぶ乗り物が登場。各種オーブを集めると不死鳥ラーミアで上空の移動が可能になる。なお、乗り物は前作に続き船も存在する。



ゲーム後半ではロトとの関連が明らかになり、前2作の舞台であったアレフガルドを旅することに。胸を熱くさせるシナリオが待っている。

大衆迎合に反し我が道を進んだ異色作

ファイナルファンタジーII



シリーズお馴染みのキャラクターが誕生

約52万本の売り上げを達成して見事に会社の窮地を救った『ファイナルファンタジー』は、続編の制作が決定し、1年後に『ファイナルファンタジーII』として登場した。ミリオンで大ヒットというご時世、52万本という数字は『ドラクエ』や大手の人気タイトルに比べれば低い数字だが、当時のスクウェアの規模を考慮すれば上々の成績であり、1作目の評判から今後も『FF』を展開していけると確信を得ての続編制作であった。

続編とはいえ、前作からのストーリー的関連はなく、本作は別世界でのシナリオが描かれている。こうした作品ごとに結びつきを持たない流れは『FFX』の登場まで続き、ナンバリング作品でも物語はすべて独立しているというのも『FF』シリーズの特徴になっていた。

しかし、設定や風貌は異なるものの、この作品から現在に至るまで継続して登場する人物・キャラクターも存在し、『FF』の名物が作られている。まず人物でいえば「シド」である。近年の作品では敵役として登場することもあるが、物語の重要なキーマンであることも多く、大抵の作品では飛空艇に関係する役柄に就いている。本作においても飛空艇（飛空船）の開発者という役である。

そして『FF』を代表するマスコットキャラのひとつである「チョコボ」も初登場はこの作品からで、フィールドで敵とエンカウントせず主人公達を運んでくれる快適な乗り物として活躍する。余談だがシリーズが進みキャラクターのリアル頭身化に伴い、最近では「チョコボ」のデザインもリアル鳥類化している。特に『13』シリーズからかわいさとはかけ離れたものになってしまっており、マスコットキャラとしてはいささか微妙な感じになりつつある。ちなみに『タクティクス』シリーズや『零式』では、チョコボは食料としても扱われている。



レベル制を取り払い独特な成長システムを採用した本作では、戦闘中の行動によりキャラクターの個性が決まっていく。



ゲームはいきなり主人公一行が全滅してしまうというシーンからスタート。前作以上に衝撃のオープニングである。



戦闘画面は敵・味方を仕切っていた枠が取り払われ、すっきり見やすくなった。この形式は『VI』まで継続している。

ワードメモリー



ワードメモリー　本作はメモ機能を搭載しており、「おぼえる」を使って会話の中に表示される特定ワードを記憶し、「たずねる」で伝達するとシナリオに変化が訪れる場面もあった。

DATA ファイナルファンタジーII

メーカー/スクウェア
発売日/1988年12月17日

定価/6500円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

配信されているのはバーチャルコンソールがFC版、ゲームアーカイブスがPS移植版である。また、スマートフォンでもプレイが可能だ。

※…FC版の発売日・FC版の定価

特異なシステムが生んだクセのあるゲーム性



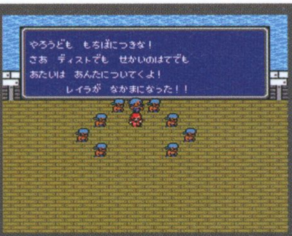
森の中からクェッ
本作から登場したチョコボの元ネタは、みんなが知っている森永のあのお菓子である。

前作とはまったく異なる作品にというコンセプトの元に開発された本作はかなり異色といえる内容で、RPGは戦闘でキャラクターを育ててレベルを上げるもの…という常識をあっさり覆してしまった。

経験値やレベルの概念が存在しない本作では、戦闘中の行動によりパラメーターの成長具合が異なるシステムを採用しており、プレイヤーが自由にキャラクターの性質を決めて育成することができた。内部的な処理は複雑であるものの、実際にプレイしてみるとそれほど難しいものではなく、「MPは戦闘でMPを減少させることで増える」「魔法は使用すると熟練度がアップする」といったように、基本的には行動とステータス値が直結するように作られているので、例えば魔道士系のキャラを作りたければ単純に戦闘で魔法を使いまくっていればいいのである。



チャイコフスキーの白鳥の湖が流れる偽ヒルダ事件はいま見ても衝撃である。フリオニールの悔しがり方にも注目だ。



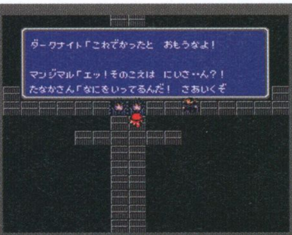
4人パーティー制のゲームだが、主人公3人以外はシナリオの状況によって加入メンバーが変化していく。この手法は以降の『FF』でも度々使われた。

こういったシステムであったため、ダメージを受けるとHP値が増える仕様であることを利用し、味方を攻撃してHPを増大させるパーティーアタックといったテクニックも存在した。

自由度が高くRPG本来の特徴であった思考の要素を躊躇なく取り入れたゲームデザインは、システムを理解して遊べたユーザーには好評であったが、後の作品のように丁寧なチュートリアルなどがゲーム内になかったため、初心者にはわかりづらく本作の評価はかなり割れる。特に『ドラクエ』で装備は数値が高くなるもの、値段が高いものが良いという認識を持ったキッズ勢は、重装備で身を固めてしまい、本作のキモである「回避率」の重要性を理解できないまま難易度の上がる後半戦に突入し、防御力が役に立たない状態異常攻撃を使ってくる敵に苦戦を強いられるケースが目立った。なお、重装備による弊害は回避率の影響以外にもすばやさの成長阻害や魔法ダメージの低下等があり、軽装備と盾（戦士系は）で身を守るのが正解である。

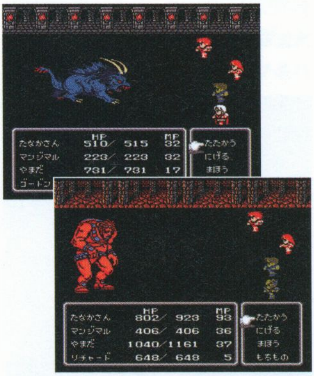


育成の難しさはあるものの、剣の熟練度と力を鍛えて壊れ性能の「ブラッドソード」を使えばラスボスもイチコロ。禁じ手にするかはご自身で判断を。

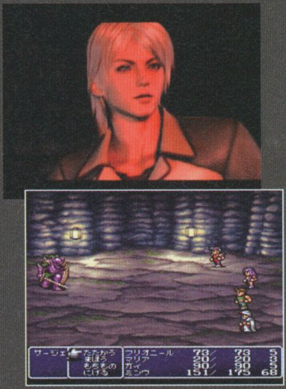


重厚なシナリオ
シナリオはスターウォーズをヒントに帝国軍VS反乱軍の戦いを描いている。殉職シーンも多い。

クセが強く玄人向けであったことは確かだが、このシステムは後の『サガ』シリーズの原型にもなっている。本作自体もやり込めばハマる内容はきちんと評価されており、セールス的にも前作を上回っている。



PS版



『FFII』は『I』と共に多数のハードにリメイクされており、PS版ではムービーも追加された。FC版にあった禁断の皆殺し技「ウォール&デス」も修正されている。

ラストハルマゲドン

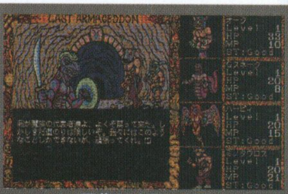


重苦しい内容ながらコミカルな面もあり

日本のPCゲーム市場に陰りが見え始めていた1988年に、時代を代表する1つの名作が生み出されていた。しかし、当時は『ドラクエⅢ』や『FFⅡ』の発売によって、コンシューマー市場が大にぎわいを見せており、この『ラストハルマゲドン』も最後までメジャーになることはできなかった。もっとも、本作の重苦しい雰囲気や、おどろおどろしいモンスターたちが一般受けするかと言えば、決してそんなことはないのであるが。

本作を制作したのは当時新進気鋭のゲームメーカーであったブレイングレイ。企画・シナリオは飯島健男氏によるものであり、氏は後に『四八（仮）』でクソゲーオブザイヤーを受賞することになるが、それはまた別の話である。

その容量の大きさでも度々話題になった本作であるが、PC-88版はフロッピーディスク7枚組で、その内2枚がオープニングのみに使われている。また、本作にはかなりの数のイベントが用意されており、その容量の大きさに偽りのない大作だと言えるだろう。そして、何よりも人々を驚かせたのはFM TOWNS版である。同機に搭載されていたCD-ROMドライブは、当時としては圧倒的な大容量媒体を使用可能であったが、本作は何とCD-ROM3枚組で発売された。これは、それまでのPCゲームと比べて次元が違うというレベルの容量であったが、その構成上PC-88版よりも自由度が低く、読み込みも遅かったため、あまり評判はよくなかった。



回復は1日に1回

魔界に戻ることで1日に1回だけパーティを全回復できる。序盤は防御力を早めに上げないと、回復手段が乏しく苦労することになる。

また、本作はコンシューマー機にも移植されており、PCエンジン版はFM TOWNS版と同じくCD-ROMでの発売となった。このCD-ROM版に共通の特徴として音声が再生されることがある。もともと本作はイベントとビジュアル重視の作品であったため、容量が増えた分そこに力が入れられたのだろう。そしてユタカ（バンダイグループ）から発売されたファミコン版だが、こちらは見た目的にもかなりさびしいものになっており、移植度はかなり低かった。そのため、ほとんど話題にもならなかったのである。



石版の謎

地上フィールドには全部で108枚の石版があり、そこに書かれたメッセージを全て読まなければならない。



3つのパーティ

ゲーム開始時に12匹のモンスターを3つのパーティに分ける必要がある。途中でメンバーの入れ替えは不可能なため、ここは非常に重要だ。

オープニング





オープニングのムービーのみでFD2枚を費やしている。このビジュアル重視路線はCD-ROM採用のハードへ移植される際に、より顕著になっていった。

DATA ラストハルマゲドン

メーカー/ブレイングレイ
発売日/1988年 7月

定価/7800円

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

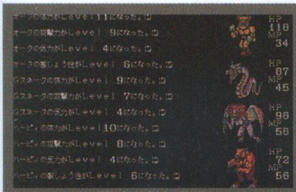
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PC版の中古も比較的入手しやすい。コンシューマー機ではFC版が安価だが、PCE版はやや高め。しかし、内容的にはやはりPCE版に軍配が上がる。

パーティの作成と成長は計画性を持って行う



能力別の成長
戦闘で選んだコマンドによってパラメーターの成長が異なる。特技は強力だが、成長する能力が少ないため頼っているとキャラは強くならない。



武器・防具・道具の作成
地球上の生物が滅んでいるという設定のため、店は登場しない。代わりに作成の特技を持つモンスターが「ジン」(塵)を消費して作ることが可能。



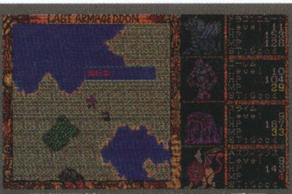
使うほどに魔法が強化
全体魔法は戦闘で非常に有効なため、魔力は早い段階から育てる必要がある。特に全体石化魔法は強力で、使えれば戦闘が楽になる。

地上の生物全てが息絶えた地球で、地の底に眠っていた異形の魔族(モンスター)が蘇る。地球が自分たちの手に帰ってきたと喜ぶ彼らであったが、そこに地球外からやってきたエイリアンからの攻撃を受ける。魔族の代表者たちの協議の結果、エイリアンと戦うこと、地表に残された謎を解明することが決められ、12名の勇者がその任のために選ばれたのである。

これが本作の導入部分だが、言うまでもなく本作の主役は魔族である。人間は既に死滅しており、特定のイベント以外では登場しない。この設定だけでもかなり異質のものであるが、本作はそのシステム面でもかなり異彩を放っており、12名の勇者は3つのパーティに分けられ、それぞれ昼・夜・サルバンの日(月に1度訪れ、時間の経過が1/10)に活動することになる。そのため、3つのパーティをバランスよく育てていかないと、パーティが交代した際にピンチを招くことになる。また、各モンスターは特定のレベルになると進化し、さらに他のモンスターの細胞と融合することで、外見や能力が変わってくる。このキャラの育成を誤ると非常に苦労することになるため、ある程度計画性をもったゲームの進め方が必要になる。

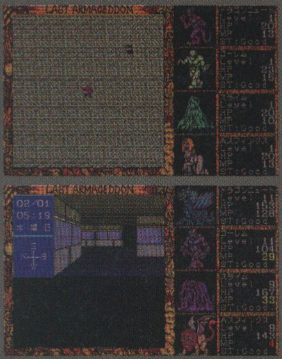
モンスターには種族によって様々な能力が備わっているが、その中でも重要なのが、道具の作成能力と飛行能力である。これらの能力の持ち主が偏らないようにパーティ作成時は気をつけなければならない。また、序盤は防御力を重点に育てるとゲームが楽になる。

ゲームが始まって当面は、石版に書かれているメッセージを読むことが目的となるが、その謎が解明していくとゲームはシリアスな展開を迎える。人間はなぜ滅亡したのか、自分たちはいったい何者なのか、その答えが分かったときプレイヤーは衝撃のエンディングを目の当たりにする。



飛行可能なモンスターは重要
飛行可能なモンスターがいれば、パーティごと空を飛び海を越えることができる。逆に空を飛べないパーティは何かと困ったことになる。

モンスターの進化



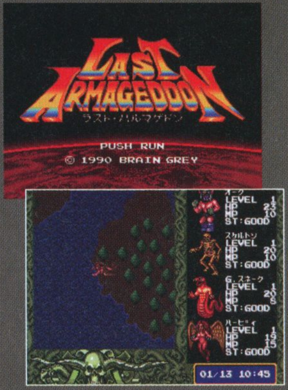
一定のレベルに到達するとモンスターが進化し外見にも変化が現れる。さらにレベルが17と34になった際には他のモンスターの細胞と融合し、様々な形態に進化が可能だ。

FC版



FC版は1990年11月にユタカから発売された。かなり簡略化されたゲームになっており、合体の相手も最初から決まっているなど完成度は低い。

PCE版

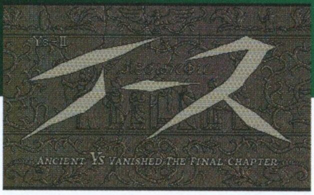


PCE版はかなりアレンジされた移植で、特にダンジョンが2Dになっている変更点が大きい。また、パーティのメンバーは最初から決まっており、プレイヤーが振り分けることはできない。

イースの正史が完結する完全なる続編

イースII

Ancient Ys Vanished The Final Chapter



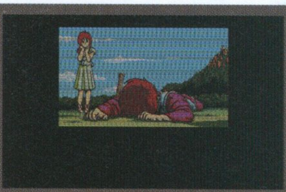
様々な改良を施し 前作以上のヒット作に

前作の大ヒットを受け、翌年に満を持して投入された『イースII』。元々はPCエンジン版『イースI・II』のように1つの作品であったのだが、開発スケジュール等の影響により、急遽別々に発売されたという経緯がある。従い、ストーリーについては完全に繋がっており、失われし古代王国・イースを巡る物語については、この『II』をプレイしなければ、その全貌が分からない形になっている。

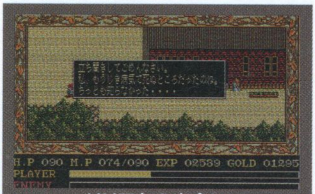
物語はダームの塔でダルク・ファクトを倒し全てのイースの本を集めたアドルが、天空に浮かぶ島・イースに飛ばされるシーンから始まる。言わば『イースII』のオープニングに当たるこのシーン、当時としては非常に美麗なビジュアルシーンと言え、古代祐三氏の素晴らしい音楽とも相まって、オールドゲーマーの語り草となっている。本作のヒロインである美少女・リリアの振り返りは、PC-88のゲーム史上最高の名シーンに挙げる人も多いのではないだろうか。

アドルのレベルは1からスタートとなるので、純粋にストーリーだけを楽しみたい人は辟易してしまうかも知れないが、ゲームバランスが改善されているため、作業感の強かったレベル上げもさほど苦にならない。また、前作のエステリア大陸はこじんまりとしていたが、本作のフィールドはかなり広大であり、さらには氷壁あり溶岩地帯ありとかなりバラエティに富んでいる。A-RPG作品として、全てにおいてパワーアップしているといっても過言ではないだろう。

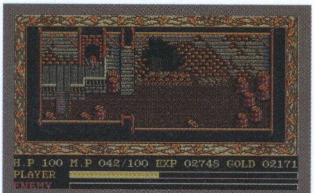
ただ、スクロール方式が改善されていないため、不慮の事故が相変わらず起きやすいのは残念な部分だと言っていいだろう。また、前作に比べてザコが強くなっているので、ゲームオーバーになりやすい。さらには前作同様レベル差補正が激しいため、ダメージを受けたら村など特定のフィールドで待機し体力を回復しつつ地道に進めていくしか打つ手はない。ただ、しっかりレベルを上げつつ進めていけば、ゲームクリア自体はそう難しくはないはずだ。



前作の続きからスタート
ダームの塔でダルク・ファクトを倒したアドルは不思議な光に包まれ、失われし古代王国・イースへと飛ばされる。

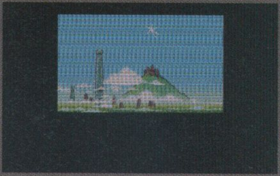


リリアとの出会い
リリアは余命数ヶ月の病弱な少女。だが、アドルが採ってきたセルセタの花で病気は回復。PCエンジン版『イースIV』ではアドルの嫁に。



経験値を楽に荒稼ぎ
ジラの家の地下の奥には敵がわんさか。これをファイヤーで倒すだけで経験値がたくさん手に入る。敵を殲滅したら家に入りなおそう。

リリアという少女





美少女で病弱で性格もおとなしい。全ての要素を兼ね備えた彼女は当然人気になり、挙句には「ミス・リリア・コンテスト」なる企画も催された。選ばれた杉本理恵は既に引退。

DATA イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter

メーカー/日本ファルコム
発売日/1988年4月22日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

（オレンジ色で表示：PC、FC、PCE、SS、PS2、DS、PSP）

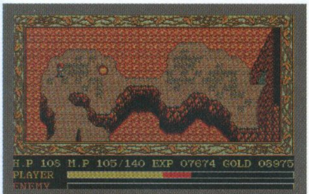
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	800円
プロジェクトEGG	525円

コンシューマー機版には『I』と『II』を同時収録しているものが多く、SS版は『ファルコムクラシックスII』に収録されている。

※…AC版の発売日・SFC版の定価

ファルコム自身による リメイク作も多数発売



ゲーム史上に残る最強魔法 ファイヤー

最終的にホーミング機能も搭載される。体当たりすれば敵からダメージを受ける可能性が生じるが、ファイヤーならそんな心配もなし。

本作には前作にはなかった要素「魔法」が存在する。中でも特に重要なのがファイヤーの魔法だろう。MP1で10発撃つことができるという燃費の良さに加え、ダメージは物理攻撃力依存。即ち、遠隔武器と考えれば話が早い。ファイヤーを手に入れてからは敵に体当たりをかますのが馬鹿らしくなるほどだ。しかも、最終的にはホーミング機能まで付くという逸品。もはやA-RPGというよりもSTGであると一部のプレイヤーから揶揄されることも。結果、魔法を手に入れるまでのゲーム序盤のほうが難易度が高いという、歪んだ構成になってしまっているのは残念な部分。

ただ、いかに燃費がいいと言っても、使いまくっていればいつかはMPが尽き果ててしまう。その場合は、特定のフィールドでじっと回復を待つか、アイテムを使うしかない。ところが、それも「リターンの魔法」→村に戻る→再度リターンで近場に移動すればすぐにMP全快の状態で現場に復帰できてしまうのだが。

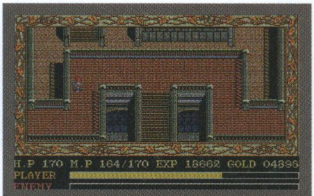


魔物と会話できる魔法

便利魔法その2。使用している間はMPが減っていくが、その間は敵と会話することができる。当然ダメージも受けない。

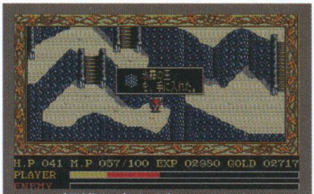
また、魔法で面白いのが敵と会話できる「テレパシーの魔法」だ。テレパシーで敵に化けている間は敵から有益な情報を得られるだけでなく、無敵状態に。ファイヤーの魔法と並んで重宝するが、使用している間はじわじわとMPが減っていくので使用場面には気を配る必要がある。なお、その姿のままで村人と話すこともできるので、色々と試してみるといいだろう。

さて、『イースI』と『II』はコンシューマー機への移植だけでなく、ファルコム自身によるリメイク作品が数多く発売されており、ファンの中には戸惑いを覚えた方も少なくないのではないだろうか(もっとも、当のファルコムはリメイクという言葉を嫌っているようだが)。高評価を得た『イースエターナル』シリーズの『I』と『II』をセット販売した完全版、それをさらにアレンジしたクロニクルズと、これからプレイしたい方は一体どれをに手にすればいいのか悩んでしまうはず。オールドゲーマーとしては迷わずオリジナルのPC-88版を勧めるわけだが、さすがに今のゲームに慣れ親しんだ方がプレイするのは厳しい面があるので、オリジナルの雰囲気を上手く残しつつ良アレンジされているPCエンジン版はいかがだろうか。バーチャルコンソールですぐに手に入るし価格もお手頃だ。一方、画面の綺麗さを求めるなら完全版かクロニクルズを購入するといいだろう。



迷子必至の 広大なサルモン神殿

本作の山場、サルモン神殿。似たような風景が続くのに加え、とにかくマップが広いので初プレイ時は確実に迷う。



起伏に富んだフィールド

前作と比較してフィールドの数は格段に増えただけでなく、上記のような立体的な構造をしたフィールドも。



最高峰と謳われるPCエンジン版

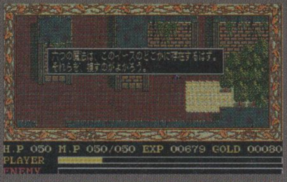
PCエンジン版が最高峰のイースと推す声は多い。反面、声優の音声が苦手、アレンジ音楽がいただけないという意見も。



ボス戦はSTG!?

ファイヤーで戦うことから、本作のボス戦はSTGとも言われている。ただし一部のボスには完全に通用しないので注意したい。

魔法が物語のカギ





前作ではイースの本が物語のカギを握っていたが(本作ではすでに全ての本を所持した状態でスタート)、本作では6種類の魔法がその役割を担う。

邪聖剣ネクロマンサー



独特の雰囲気を持つが ゲームバランスが悪い



5人のキャラから2人をパーティに加える。ゲーム中にパーティの入れ替えは不可能で、このメンバーによって難易度が大幅に変化する。



不気味なデザインの敵キャラがウネウネと動き、断末魔の際には血しぶきを吹き上げる。『ドラクエ』や『FF』とは異なる雰囲気をもったRPGだ。



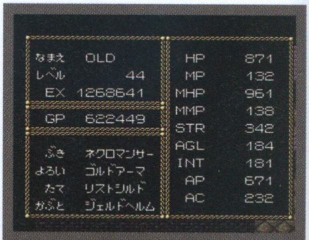
アルファベットにひらがなカタカナ混じりのパスワードは間違えやすく、多くのプレイヤーが泣きをみることになった。

ファミコン1強の独占状態であったコンシューマー機市場において、その牙城を崩すべく送り込まれた刺客であるPCエンジン。しかし、ローンチとして発売されたのは『上海』と『ビックリマンワールド』のみ。その後も『THE功夫』や『カトちゃんケンちゃん』といった微妙なソフトが発売されたが、『ドラクエⅢ』フィーバーに沸くFCには到底及ばない状況であった。そんな中で発売されたPCE初のRPG『邪聖剣ネクロマンサー』は、大きな期待を持ってユーザーに迎えられた。

FCと比べて圧倒的に強力なグラフィック面を活かした本作は、スタート画面からH・R・ギーガー風（パッケージイラストは彼のもの）のキャラがアニメーションし、おどろおどろしい雰囲気を醸し出していた。また、敵のデザインも不気味なものが多く、倒した際に血が吹き出るなど、クトゥルフ神話から影響を受けた大人のRPGであった。

システム面での特徴は主人公以外の2人のパーティメンバーを、ゲームの初めに5人のキャラから選択可能な点。このメンバーは1度決めると変更がきかないため、どのキャラを仲間にするかが非常に重要であった。そして、このことが本作の評価を決定づけるポイントになってしまう。特に当時多くのユーザーが選択したであろう戦士バロンが、後半にお荷物化することに怒りを覚えたプレイヤーも多かったようである。また、敵とのエンカウント率が不安定で、突然敵と頻繁に遭遇するなど困った要素も存在。敵から逃げることで隠しパラメーターである恐怖度が上がり、味方キャラが戦闘時に勝手に逃げ出すようになるという罠もあった。

そのため、本作はクソゲーであると酷評されることも多く、かなり人を選ぶゲームだと言われている。実際、そのゲームバランスはやや厳しいものだが、じっくりとレベル上げをしながら進めば充分攻略可能。また、現在は隠し武器の在処などの情報がネットで簡単に調べられることもあり、それほど難しいゲームではない。携帯アプリのリメイク版はパーティメンバーが入れ替え可能になるなど、問題点も改善されている。かつて投げてしまったプレイヤーの方に再び遊んでもらい、再評価してほしいゲームである。



最強武器であるネクロマンサーは恐ろしいほどの破壊力。ただし、その真の性能を引き出すには隠し通路の先で祝福を受けなくてはならない。

DATA 邪聖剣ネクロマンサー

メーカー/ハドソン
発売日/1988年1月22日

定価/4500円

対応ハード

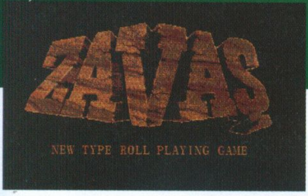
AC（アーケード） PC（パソコン） FC（ファミリーコンピュータ） SFC（スーパーファミコン） MD（メガドライブ） **PCE（PCエンジン）**
64（NINTENDO64） PS（プレイステーション） SS（セガサターン） GC（ゲームキューブ） PS2（プレイステーション2） DC（ドリームキャスト）
Xbox（エックスボックス） GB（ゲームボーイ） GBA（ゲームボーイアドバンス） DS（ニンテンドーDS） PSP（プレイステーション・ポータブル） etc.（その他のハード）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクト EGG	未配信

続編は携帯アプリで発売され、そのリメイク作である『邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN』がDSで配信されている。

プレイヤーによって評価が大きく分かれる

サバッシュ



他のパソコン誌からは総スカンを食らった



三遊亭圓丈によるシナリオ
スタッフクレジットにその名はないが、本作のシナリオのほとんどは落語家の三遊亭圓丈の手によるものである。

『サバッシュ』は小学館から刊行されていたパソコン誌「ポプコム」の関連団体である、ポプコムソフトから発売されたRPG。当然ながらポプコム誌上では大きく取り扱われ、攻略本なども独占的に発売されたが、逆に他のパソコン誌での扱いは小さく、そのことがソフトの売り上げに少なからず影響していたようである。

本作はシナリオを落語家である三遊亭圓丈が務めていることでも有名。しかし、本作のスタッフクレジットにその名はなく、そのことが本作の広告戦略にも影響を及ぼしている。なぜ、このような事態になっているのかと言えば、本作が8割方できあがっていた時に三遊亭圓丈がスタッフとケンカをし、本作の制作から降りてしまったからなのである。また、その際に三遊亭圓丈が自分の名前を外してくれと頼んだのだという。本来であれば本作の最大の売りである、有名落語家の名前を外さなくてはならないということは、営業的な面で相当なマイナスだったはずである。しかし、このケンカで三遊亭圓丈とポプコムの縁が切れてしまうようなことはなかったようで、続編の『サバッシュII』ではシナリオからシステム、セリフ、マップなどほとんど全てを三遊亭圓丈が担当している。

ゲーム性の特徴としては仲間が有償であり分け前を要求すること、戦闘がオートバトルであることなどがある。しかし、このオートバトル戦闘はイマイチ出来が悪く、CPUの行動が適切でなかったり時間が非常に長くかかるなど、評判はよくなかった。後に三遊亭圓丈の口から、本作のほとんどをアルバイトの2人で制作していたことが語られたが、この戦闘システムもその弊害からのものなのであろう。

結局、本作はセールス的にはあまりパッとしなかったが、一部のファンからは熱狂的に支持されている。また、ポプコム誌上でのみ常に売り上げランキング入りをしていたことも、語りぐさになっている。



戦闘はオートバトル
戦闘画面はタクティカルコンバット風だが、プレイヤーは一切操作することはできない。CPUがお馬鹿なのと時間がかかることが欠点だ。

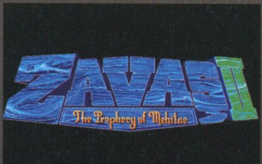
シリーズ作品

サバッシュII メヒテの大予言	PC



パーティは5人編成
様々な種族のキャラを仲間にすることができる。ただし、仲間には分け前を与えなくてはならず、キャンプ時に支払うことになる。

サバッシュII





1993年に発売された正当な続編。本編が始まるまでに7つのミニゲームで主人公の能力を決める。主人公が3人存在し、ゲームの自由度も高いため長く遊べる作品だ。

DATA サバッシュ

メーカー/ポプコムソフト
発売日/1988年12月

定価/7800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	525円

対応ハード

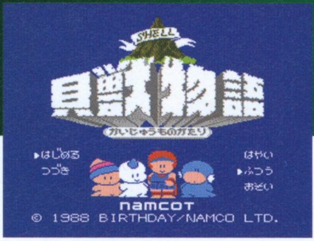
AC アーケード / **PC パソコン** / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

コンシューマー機には移植されていないが、プロジェクトEGGでPC-88版とX68000版が配信中。また続編も同じく配信されている。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

王道スタイルに斬新なシステムを搭載

貝獣物語



散り散りになった仲間と合流して魔王を討伐



バトルコマンドにはオートモードも搭載。また仲間とパーティを組めば合体魔法も使用可能になる。分が悪そうな敵に出会ったら防御が基本である。

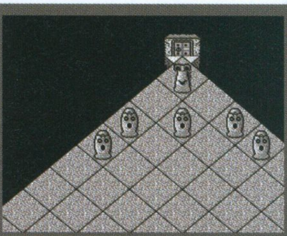
『貝獣物語』はファンシーなデザインが印象的なRPG。開発（キャラクターデザインなど）は旧ナムコ、バンダイいずれとも関わりがあるバースデイという会社が担当しており、ゲームソフトの他にTCGや玩具も手がけている。また、『貝獣物語』シリーズ、そのシステムを踏襲した『じゅうべえくえすと』とバースデイが絡んでいる作品の音楽の多くは、安全地帯のメンバーである六土開正氏が楽曲を提供している。コネクションや依頼の経緯については定かでないが、六土氏自身は本作発売の同年に安全地帯が活動を休止したことを契機にゲーム音楽の分野に参入したものと思われる。


パスを上手く使って仲間と合流して物語を進めていく。なお、一度パーティを組んでも解散することは可能である。

ゲームは主人公の少年が3名の貝獣と協力して魔王を倒すという王道ファンタジーで、スタート時は仲間がバラバラになった状態でゲームを進めていく。ここに本作の特徴があり、従来のRPGのようにシナリオに沿って主人公が仲間を増やすタイプと異なり、キャラクターチェンジシステムというパスコマンドを使うことで、4キャラクターを任意で切り替えられる機能が搭載されていた。これによりプレイヤーの意志で単独行動、パーティー合流、離脱を行えるため、ゲームの進め方も千差万別に。マップの広さも手伝って、なかなか自由度の高い作品に仕上がっている。同時間軸でのキャラ切り替えは後に『バイオハザード』シリーズでザッピングシステムが採用されているが、本作は既にこの時代に先取りしていたのである。

シリーズ作品

大貝獣物語	SFC
大貝獣物語Ⅱ	SFC


大陸を渡る際の通路などを歩いていると悪魔の罠という別画面に移行する場合があり、チェスの要領で移動を行い敵コマに当たると戦闘になる。

戦闘システムは『ドラクエ』型のコマンド方式であるが、「貝獣」の貝を意識したのか、本作は防御が凄まじく有効で、同じキャラが2回ターゲットにされない法則もあり、そこを突いた殻に閉じこもる専守防衛の戦闘を行えば、強敵相手でもダメージをカットできた。

続編




SFCの『大貝獣物語』からは販売がハドソンに変わった。物語に直接的な関わりはないが、本作の貝獣と魔王は登場する。良作との評価がある一方で見た目に反した鬱シナリオでも有名。

DATA 貝獣物語

メーカー/ナムコ
発売日/1988年11月18日

定価/5500円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

他ハードへの移植・配信は行われていない。中古カセットは安価に入手可能であるが、バッテリーバックアップの電池切れには注意したい。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー



1989年

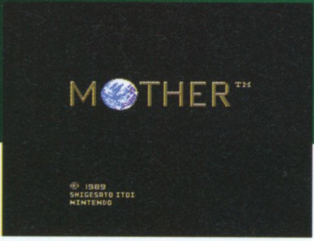






独特な世界観の中に現代を表現した意欲作

MOTHER



糸井マジックにより新たな方向性が生まれた

徳川埋蔵金発掘プロジェクトも我々中年世代には懐かしいネタであるが、この頃はコピーライター・タレント・作詞家など多才なジャンルで活躍している糸井重里氏の勢いが止まらなかった時期であり、そんな同氏のセンスがゲームでも発揮されたのがファミコンの名作RPGに数えられる『MOTHER』である。

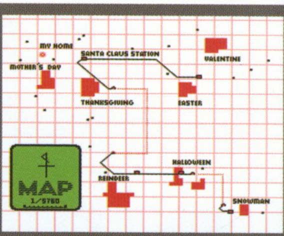
作品はプロデューサーに任天堂の宮本茂氏。ディレクター・シナリオ・デザインを糸井氏が務めたほか、イラストレーターの南伸坊氏など、糸井氏と親交のある人物が制作に携わっている。

なお、本作とは直接関係のない話になるが、『MOTHER』を開発するにあたり糸井氏と任天堂がエイプという会社を設立しており、そこにやってきた田尻智氏が持っていた企画書に後の世界的大ヒットRPG『ポケモン』のアイデアがあったことが誕生秘話で明かされている。ちなみに『MOTHER』の開発にはもう1社パックスソフトニカというかつて存在した任天堂のセカンドパーティーも関わっている。

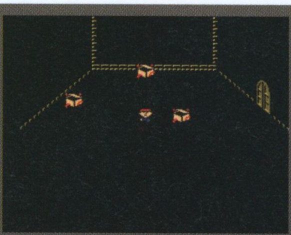
セールスで見ると売り上げは約40万本と任天堂のタイトルとしてはやや物足りない数字であるといえるが、発売から24年が経ったいまでも本作を支持するファンは多く、その独特な世界観が高く評価されている。

当時は剣と魔法の世界がRPGのスタンダード。変化球として近未来を描いたSFモノ、歴史モノといったところであったが、本作は80年代アメリカの田舎町を舞台とし、「スタンド・バイ・ミー」などのジュブナイル小説の世界を想起させるようなノスタルジックな作風を用いた。また、魔法に代わる超能力PSIは例外だが、ゲーム内に使用されるアイテム類が現実的なものであるのも特徴だ。

シリーズ作品	
MOTHER2	SFC・GBA
MOTHER3	GBA



シームレスなマップ
施設の中は別として、フィールドと町が一体化しているのも特徴であった。

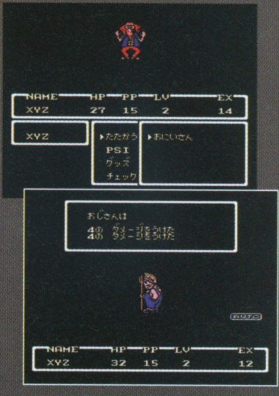


突如主人公の家で起こる怪奇現象がこれから始まる不思議な冒険を予感させた。曾祖父の日記と地図、ボロボロのバットを持ちいざ外へ。



主人公の名前を決定する際に好物の設定も行う。ここで設定した好物はマイホームで母親が作ってくれる料理となり、体力を全回復してくれる。

敵もリアル



敵は怪物だけにあらず、イカれたおじさんやおにいさんも襲いかかってくる。しかし、さすがにこの辺はきちんと子供に配慮されており、倒した際に殺害を示唆する表現は使われていない。

DATA MOTHER

メーカー/任天堂
発売日/1989年7月27日

定価/6500円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / **FC ファミリーコンピュータ** / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / **GBA ゲームボーイアドバンス** / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

FC版の中古価格はやや高め。本作と『2』が一緒に収録されているGBA版『MOTHER1+2』はプレミア価格で取引されている。

クスっときて ホロリとくるゲーム



旅の始まり
マザーズデイの郊外にある主人公の自宅から不思議な冒険が始まる。

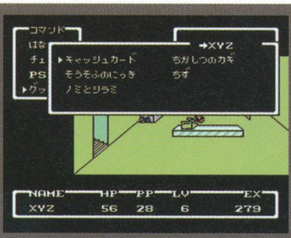
主人公の武器はバット。仲間の武器はフライパン、エアガン、ナイフなどのリアルでも攻撃目的に使えるもの。これがアメリカのゲームなら恐ろしいことになりそうだが、もちろん本作は殺伐ゲームなどではなく、現代という舞台設定にこだわった結果、そのような武器を使用するだけでゲームはほんわかしたムードで進んでいく。

リアルな設定という点では、通常のRPGのように敵を倒したらダイレクトにお金を入手できる方式と異なり、パパが銀行口座に振り込んでくれるという設定になっている。それに伴い施設にはATMが設置されており、お金を引き出すにはキャッシュカードが必要であるなど、普段の生活に密接している要素がたくさん取り入れられている。パパに電話をかけてセーブ、回復アイテムが食料品、治療は病院で…といったところ。主人公達が不思議な体験をする一方で、ゲーム後半のライブハウスイベントではダフ屋がボッタクリ価格でチケットを売っていたり、ビールをおごってくれる人の誘いに乗って飲酒すると捕まって武器を取り上げられてしまったりと、リアリティがありすぎる一面が垣間見えるのがまた面白い。おざなりになりがちなモブキャラのセリフにもこだわり、主要キャラでない者の人物像をきちんと作り込んでいるのも評価点となっている。糸井氏が「ゆっくり、物語を読むように遊んでください」と発言していたのも頷ける。

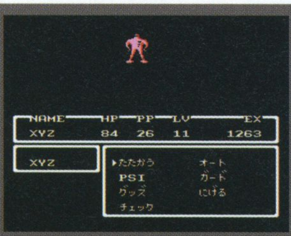
「エンディングまで泣くんじゃない」といった当時のキャッチコピーが示す通り、本作にはゲーム中にホロリとくる切ないシーンがいくつか盛り込まれている。感じるところは人によって様々だが、ゲームの根幹に関わるメロディの話、主人公を助けてくれる異世界の住人フライングマンとホーリーローリーマウンテンにいるイヴの結末。もうひとりのおともだちとして登場するテディのエピソードあたりは鉄板であるか。ただし、容量の都合からかストーリー全体を追って説明する部分が不足しており、不明瞭な点も散見される。攻略の順序を案内してくれる一本道ゲームとは異なり、プレイヤーが手探りで広大なマップを探検していくタイプゆえ、自由度は高いが思いのほか難易度も高い。しかし、多少理不尽に思える点もあるが、遊んで損はない作品であるには違いない。



基本的にひとつなぎの世界になっているため、ストーリーを進めなくても自由にいろいろなところを歩けるが、それがハマりを誘発する原因にもなった。



敵から奪うという表現を避けるためか、戦闘で得たお金はパパからの支援金という形で口座に入金される。残高は電話で聞くことが可能。



仲間と合流するまでの序盤が最初の試練。ボスとのタイマンは不可避だが、ひとりで相手にするにはツライ雑魚敵もいるので、逃げるのも手。

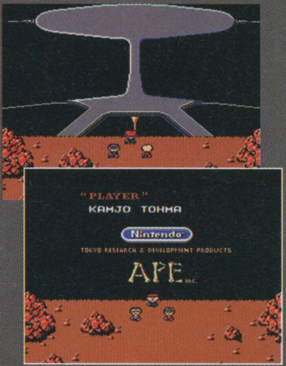


物語の鍵を握るメロディ
世界に散らばったメロディの回収がゲームの要点であり、これは次回作にも継承されている。



異世界のマジカントはゲーム中唯一防具を買える場所。ここではお金が下ろせないので、防具を買うなら事前に用意しておく必要がある。

感動のラスト



写真のエンディングに辿り着くには当然ラスボスを倒さなければならないわけだが、ここに最後の仕掛けがあり、通常の戦闘では勝てない仕組みになっている。

豪華クリエイター陣が作り上げたエンターテイメントRPG

天外魔境 ZIRIA



煌びやかに仕立てられたオーソドックスなゲーム

何よりもまず初めに紹介するべきは、本作が世界初のCD−ROM媒体で発売されたRPGであるということだろう。ゲームといえばROMカセットやフロッピーディスクという時代が終わりへと向かう転換期を告げた作品、それがこの『天外魔境ZIRIA』なのである。

当時を知らない方にはその凄さが伝わらないかもしれないが、飛躍的な容量のアップにより、以前より制限なくゲームを製作できるようになった。それによりROMカセットなどの低容量媒体ではできなかった様々なことが実現できるようになったのである。端的にいえばこういうことになるだろう。

その低容量媒体ではできなかったことの最たるものが、キャラクターボイスである。サンプリングボイスではない生の声が、ゲームに使用されることは衝撃的な出来事であった。この作品で初めてゲームから声優の声が流れてくるのを聞いた、という人は非常に多かったのだ。

新しいものに拒否反応が起こるのも世の常なので、ROMカセットに比べて読み込みに時間が掛かることを嫌がる声があったのも事実ではあるが、その後、近年になるまでROMカセットが劣勢であったことを考えれば、読み込み時間よりもゲームの質が支持されたと考えることもできる。

こうして様々な話題を生むことになった本作だが、その中身は至ってシンプルなRPG。戦闘も一般的なコマンド選択方式で、奇をてらうことなくストーリーやアニメーションと、それに伴う音声を楽しむように作られている。ライトユーザーでもゲームを楽しめるように、そして大容量になって実現した新しい技術に触れられるようになっていたことで見事にヒット作の仲間入りをした。

他にもヒットの要因と考えられることはあるが、舞台が和風になっていることもひとつの要因かもしれない。架空の世界なので和風という表現が合っているかどうかという話はさておき、和風RPGは数が少ないため目立つ存在だったのは確かだ。

シリーズ作品	
天外魔境II 卍MARU	PCE・PS2・GC・DS・PSP
天外魔境 風雲カブキ伝	PCE・PSP
天外魔境ZERO	SFC
天外魔境 第四の黙示録	SS・PSP
オリエンタルブルー 青の天外	GBA
天外魔境III NAMIDA	PS2



メーカーであるハドソンよりも、レッドカンパニーと坂本龍一氏の名で知られる作品。坂本氏の音楽を聴くために購入した方もいただろう。



オープニングを経て旅立ちの会話。その間ずっとフルボイスのため、初めてゲームキャラが声を発するのを見た方には感動があったはずだ。

戦闘以外でも経験値入手



戦って敵を倒せば徳（経験値）をGETできるのだが、人助けなどのイベントをこなすことでも徳を貰うことができる。当然、戦闘以外でもレベルアップする。

DATA 天外魔境 ZIRIA

メーカー/ハドソン
発売日/1989年6月30日

定価/7200円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	800円
プロジェクト EGG	未配信

PSPの『天外魔境コレクション』に収録されているほか、Xbox360で『天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング』としてリメイクされている。

※…PCE版の発売日・PCE版の定価

ジパングの存亡を賭けて大門教と火の一族が激突



主要キャラ以外でも会話あり
町人との会話でもワイプが表示されれば音声付きとなる。ただ、音声＝重要な話とは限らない。

作品の舞台は先述のように架空の国である。名前はジパング。外国からきた大門教（デーモン教）がマサカドの復活を企んでいることが分かり、マサカドに対抗できる火の一族の末裔ジライアがマサカド討伐に乗り出す、というストーリーだ。

旅立ちの時点で他にも火の一族の末裔がいることが告げられ、まずは仲間探しから始めようと近くの町へ行くと、そこにはすでに大門教の手が伸びてきていた。その敵を排除しないと先には進めない。というわけで、敵を倒して町の抱える問題を解決して次の町へ。基本的にはこれの繰り返しで進んでいく見事なまでの一本道。そのため行き先に迷うようなことはほとんどないが、先に進むほど大門教の仕掛けが大掛かりになるなど、工夫が凝らされているため、飽きることなくゲームを進められるようになっている。。



大門教が次々と送り込んでくる敵キャラ達。中ボスとの戦闘では変身など、いわゆる第2形態への変化などもあり気が抜けない。



火の一族に協力する集落、雲切の里。各地に点在しており、周囲の町の半額で宿泊できるなど特典も多いため、旅の拠点となる。

また、火の一族に協力してくれる雲切の里では、泥棒の訓練や丁半博打などのミニゲームもあり、長い旅の休憩に遊べるようになっているほか、いわゆる瞬間移動可能地点が各所の雲切の里になっているため、色々な局面で里の人々にお世話になる。

こうして各地で大門教を倒しながら人々を助け、そして助けられるなどしながら進んでいくとツナデ、オロチマルという火の一族の末裔が加わる。仲間にはそれぞれ戦闘中の特技が用意されており、それらを使うことでお金を多く手に入れたり、戦闘を有利に進めることができる。

ゲームの内容としてはここまでの解説通り至ってノーマル。よって本作でしか味わえないようなゲーム性はないが、それでも飽きさせないのはシナリオによるものだろう。

この作品は広井王子氏主催のレッドカンパニー（名称は当時）が製作に携わったことで有名だが、他にも後の有名ゲームクリエイター桝田省治氏が参加しており、桝田氏の作り出す独特



雲切の里にある賭場では丁半博打などのミニゲームが楽しめる。ちょっと旅の資金が足りない時は、セーブして挑めば資金稼ぎも可能。



神の使いを助けて術を覚える
大門教に封じられた神の使いを助けると、お礼として回復や攻撃などの術を教えてくれる。

のエグ味がシナリオの盛り上げ役になっている。

また、別の場所でも触れていることではあるが、音楽は世界の坂本こと坂本龍一氏が担当するなど、一流のクリエイター陣がずらりと勢ぞろい。ノーマルなゲーム性であっても有能な人が作り、話題性と質が伴って発売されれば、ヒットに繋がることを証明した作品ともいえる。

本作の高評価により続編も長きに渡り製作され、中にはカードゲームなども含まれているものの、多くは第1作と同じような誰でも楽しめるRPGとして登場。リメイク版なども数々リリースされ、アニメや小説などの関連商品なども多数。広く長く多くの人に愛された作品である。

変わらないキャラと設定



天外魔境シリーズは多いが、共通なのが火の一族という設定。また、複数の作品に登場する定番キャラもおり、ホテイ丸は初代以降の作品にも登場する変わった外国人である。

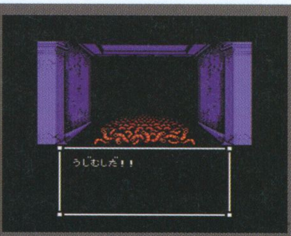


スウィートホーム

RPGとADVの要素を融合させた良作



原作のストーリーは省略部分が多いものの、設定や人物名は踏襲されている。なお、エンディングは生存者の状況によって異なるマルチ制である。



グラフィックの質はかなり高く、臨場感のあるBGMと相まって恐怖を演出している。戦闘は基本ランダムエンカウント（一部シンボルあり）だ。



回復薬に限りがある以上、戦闘は敵の弱点を突いて早く片付けたいところ。それにしても写真の人、死にかけているのにとても親切である。

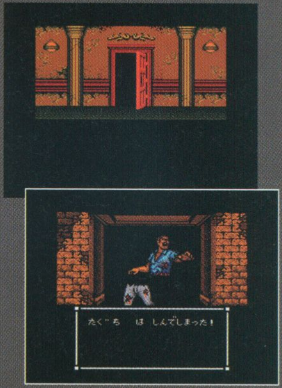
恐怖という明確なテーマがあるだけに表現がしやすく、古くからジャンルとして確立されているホラーゲーム。同ジャンルはファミコンでも多数存在したが、ホラーRPGとなると筆者が思い当たるのは『メガテン』シリーズと本作『スウィートホーム』くらいである。

元ネタになっているのは同名映画で、伊丹作品（人物名は敬称略）には欠かせない宮本信子や大御所の山城新伍などが出演していた。ちなみに伊丹作品と述べたが、監督と脚本は黒沢清であり、ビデオ化にあたりプロデューサーの立場であった伊丹プロ側とトラブルが発生したため、訴訟沙汰に発展したことでも知られている作品である。その関係でビデオは既に絶版となっており、現在もDVD化は行われていない。従って、名作に数えられている本作も、ダウンロード配信やリメイクされることはまずないものと思われる。それだけに現在ではプレイ環境が整っているレトロゲーマーしか遊べない貴重な作品といえる。

ゲームは5人のキャラクターをパーティ分けして操作し、館からの脱出を目指すのが目的。ターン制のコマンド戦闘、レベルの概念とRPGの要素を満たしつつも、館というシチュエーションにこだわりRPGのお約束である回復施設やショップ、貨幣などは存在しない。ゆえに各キャラ専用アイテムを除き装備類やアイテムは現地調達するスタイルとなっており、ゲームはサバイバルの様相を呈している。さらに前記のシステムに付随して入手できる回復アイテムも有限であるため、無闇に薬ビンをガブ飲みしているとクリア不能に陥る場合もある。

また、アドベンチャーの要素も濃く、アイテムを駆使して謎解きを行うのも本作の特徴で、後にサバイバルホラーの代表作になった『バイオハザード』のヒントになっている部分も多い。扉を開けるシーンを挿入して恐怖を煽る演出も実は本作が原点である。

恐怖の使い分け



容量を割いてまで挿入した扉を開けるシーンは、心理的恐怖を植え付けるこだわりの演出。一方でダイレクトな残酷描写も存在する。この当時にCEROがあればCかD指定相当だろう。

DATA スウィートホーム

メーカー/カプコン
発売日/1989年12月15日

定価/6500円

対応ハード

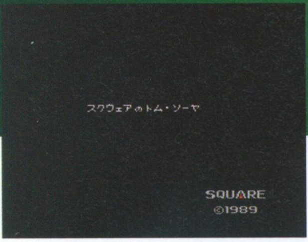
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

版権の問題から今後他のハードへ移植されたり配信されたりする可能性は極めて低い。中古カセットの価格はやや高めである。

アメリカの田舎町を舞台にした少年達の冒険

スクウェアのトム・ソーヤ



海賊の宝を探し出すため長閑な景色の中を駆ける



移動は街もダンジョンも全てこのような横からの視点。トムの背後にはショップの看板も見えるが、どの店に入っても何も売ってくれない。



原作やアニメでお馴染みハックも登場。彼はパンを渡すことで仲間になるが、他にも条件を満たさないと仲間になってくれないキャラは多い。



HPに小数点以下の表示はないが、敵の攻撃を食らうと小数点以下までダメージが表示されるのが特徴的だ。

スクウェアといえば『FF』に代表される有名RPGを数多く世に送り出したメーカーだが、本作『スクウェアのトム・ソーヤ』はどちらかというと無名な作品だろう。そんなゲームが本書で取り扱われる最大の理由は、作品の持つ特異性にある。

小説「トム・ソーヤの冒険」や「ハックルベリー・フィンの冒険」の舞台と登場人物を使用し、トムが仲間と共に宝探しをするというRPGにはあまり見られない設定のゲームではあるが、ここでいう特異性はそれとはまた別のことである。

ゲームを始めて宝探しに出かけようと家を出ると、そこは横からの視点で構成されたフィールド。しかも画面切り替えが多くマップを把握するのが難しい。とりあえず店を探して武器防具を揃えようと思っても、店に入れない、入れても何も売ってくれない。このゲームにはお金や武器防具の概念が存在しないのである。

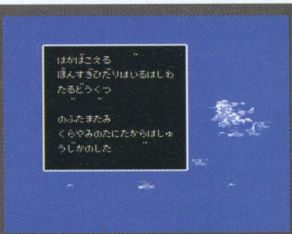
武器がないので戦闘も殴るのみとなるが、見事に敵を倒しても経験値を貰うことはない。従ってレベルアップもしない。本作は戦闘の度に内部的に成長し、寝る・食事などの休憩を取るとそれまでの成長分が一気に加算されるシステムなのだ。

このように少々奇抜なシステムを満載した作品のせいか、大ヒットとはならなかった。しかし、その奇抜さゆえにプレイした人々の心に残ったゲームであることは間違いないだろう。

また、成長システムなどは後の同社の作品にも似たような形で採用されており、知名度はそれほど高くないものの、スクウェアというメーカーの歴史を語る上では欠かすことのできない作品でもある。







各地に散らばるタイルを集めることで、宝の隠し場所を示す文章が出来上がる。宝探し＝タイル集めの旅といっても構わないだろう。

DATA スクウェアのトム・ソーヤ

メーカー/スクウェア
発売日/1989年11月30日

定価/6500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

スクウェア製RPGの中でもマイナーな作品であるが、入手は容易で中古価格もかなり安い。未経験の方はこの機会に購入するのもいいだろう。

次なる冒険の舞台はフェルガナ地方

イースⅢ

ワンダラーズフロムイース



これがイース!? 思いっきりアクションに

正式なタイトルは『WANDERERS FROM Ys』。イースシリーズとしては3作品目であるため単に『イースⅢ』と呼ばれることが多いが、イース王国を巡る物語は一応の完結をみたので、「イースからの放浪者」という長ったらしいタイトルとなった。また、ゲーム性もトップビューのA-RPGからサイドビューへ大幅に変更。一応、従来通り経験値を得てレベルアップしていくことからA-RPGと呼ぶことはできるが、よりアクションゲーム色の強い仕様と言えるだろう。

前作、前々作で独創的なA-RPG作品としての確固たる地位を確立したと思いきや、この突然の仕様変更である。そもそもは全く別のゲームとして開発されていたというからそれもやむなしだが、ファルコム経営陣と制作スタッフとの確執がまことしやかに囁かれるなど、本作につきまとう噂話は穏やかではないものが多い。そのため、本作はファンの間でも賛否が分かれる作品となっている。

が、これをイースと思わなければゲーム内容は及第点に達していると言えるだろう。なにせ、当時は幾多ものクソゲーがひしめき合っていた時代である。さすがに天下の日本ファルコムだけあって手抜き感はあまりない。PC-88で多重スクロールを実現したのはもはや伝説とさえ言える。反面、画面が見づらくなっているのはいただけないが。ちなみに初の移植が実現したコンシューマー機はPCエンジンであり、唯一PC-88版がもとになっている（一部他機種の要素も混じっているが）。そのPCエンジンもスプライトを多用して多重スクロールを再現しているのが面白い。

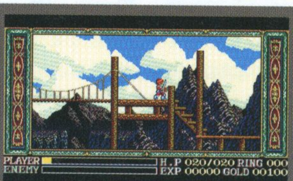
その後本作は数多くのコンシューマー機に移植された。その移植度合をみることで、メーカーの開発力が見えてくる。もっとも評価が高いのはやはりPCエンジン版。X68kベースのメガドライブ版もなかなかの高評価。そして意外なのが、ファミコン版の評価の高さだ。本作の特徴である多重スクロールはカットされているが、代わりに軽快なプレイ感覚を実現している。



基本は前作同様だが…
経験値とゴールドを集め、街で武器や防具を購入して次の戦いに備えるという点はこれまで同様だが、アクション性がかなり強くなった。



制約にも負けず
当時のハードでは演出面で様々な制約があったが、これを技術力でうまくカバーしている作品には高評価が与えられる傾向にあった。



多重スクロールを実現
PC-88という制約の多いハードで多重スクロールを実現したのは奇跡としか言いようがない。が、文字が見づらいのはマイナス。

舞台はドギの故郷





『Ⅰ』で出会ったドギとはその後親友となった。今回の物語の舞台・フェルガナはドギの出身地である。ちなみにドギと本作のヒロイン・エレナは幼なじみの関係。

DATA イースⅢ ワンダラーズフロムイース

メーカー/日本ファルコム
発売日/1989年7月21日

定価/8700円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	800円
プロジェクト EGG	525円

本作もまた多数のハードに移植されており、入手は容易である。ゲームアーカイブスの配信はPCE版でプロジェクトEGGは各種PC版とMD版を配信。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

約16年ぶりに リメイクが登場



多彩なアクション

体当たり方式から実際に剣を振る方式へと変更。下突きがとにかく強い。なお、剣はボタン押しっぱなしで連続で振ることができる。



レドモンドの街からフィールドへ移動する場合、必ず上記のマップを経由することになる。ストーリーの進行に合わせて行ける場所も増える。



様々な場所を冒険

雪山、溶岩地帯、お城など、今作でもアドルの冒険の舞台は様々。背景の書き込みもかなり気合が入っている…が、若干見辛いのが難点か。

本作は他にもスーパーファミコンとPS2に移植されているが、その評価はとにかく低い。ファミコンより遙かに高い性能を誇るハードにもかかわらずだ。それはもはやネタレベルである。まずSFC版だが、動きは他機種版よりも滑らかになってはいるが、アドルの動きがふわふわと軽い。アクション性自体は向上しているのだが、どこか物足りなさが残る。評価の高い重厚な音楽の数々も、SFC版はどこか軽快である。ちなみに一連の音楽はメーカー名をとって「トンキンサウンド」と揶揄されている。

一方、オリジナル版から15年以上の歳月が経過して発売されたPS2版だが、こちらは何とSFC版以上にデキが悪い。ロード時間は長く、フィールドが何故か画面切り替え式へ変更されている。さらに、他機種よりも遙かに大きな容量を扱えるにもかかわらず、一部シナリオがカットされるという嫌がらせレベルの改悪など、デキの悪さは枚挙に暇がないほど。とまあ、なんだかんだ言ってもこれだけ多くのハードに移植されるということは、腐っても『イース』、やはりそれなりに人気作品ではある。

なお、PS2版と同年に発売され、ファルコム自身がリメイクを手掛けた『フェルガナの誓い』は評価が非常に高い。ストーリーはオリジナルを踏襲(完全にではない)しているが、アクション部分は『イースVI -ナピシュテムの匣-』の3Dシステムを採用している。この変更により、ゲーム性が非常に奥深いものとなったのである。それはアクション部分だけ見ればイースシリーズ最高峰との呼び声も高いほどで、一連のリメイク商法にうんざりしていたファンの多くが、このデキに唸ったという。元々開発力に長けているメーカーである。当時はゲーム性の変更に色々と叩かれはしたが、ある意味、これが本来の『イースIII』と呼べるものかもしれない。無論、従来の『WANDERERS FROM Ys』も、細かい点に目をつぶれば、それほど酷いデキではないため、フェルガナはやったけれども元祖はプレイしていないという方は、違いを知るうえでも一度はプレイしていただきたい(右ページの写真はPCエンジン版であり、もっとも無難であることを付け加えておく)。

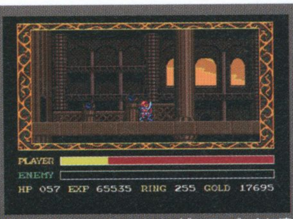
一部ファンの間では黒歴史として語られることも多い本作だが(ヒロインの影が薄かったのも影響?)、後のシリーズに繋がるきっかけを作ったことは、大いに評価していいのではないだろうか。



『イースIII』のアドルは思いのほかよく喋る。ただ、アドルのセリフにも音声が付いているのはPS2版のみとなっている。



ボス戦も多数用意されているが、レベルが適正ならばさほど苦労はしないはず。ただし、PS2版のラスボスはおかしいくらい強い。



夕焼けが美しいバレスタイン城にて。バックに流れるBGMはイースシリーズでも屈指の人気を誇り、様々なアレンジ版が存在。

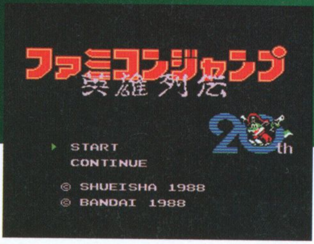
最強のヒロイン?



ヒロインはエレナという少女だが、リリアやフィーナに比べると影が薄い。ただ行動力はずば抜けており、一般人はまず立ち入らないであろう危険地帯も1人で訪れることしばしば。

誌面を賑わした往年のヒーローが集結

ファミコンジャンプ 英雄列伝



発売前の期待は最高潮 発売後の評価は…

オールスター勢揃い的なクロスオーバー作品の元祖といえば『スパロボ』をイメージする方も多いと思うが、それよりも先に発売されていたのがマンガの人気キャラクターが一堂に会した『ファミコンジャンプ　英雄列伝』である。ただし、異種間ではなく同系列間の作品もカウントするなら、1号からストロンガーまでのシリーズキャラクターが登場する『仮面ライダー倶楽部 激突ショッカーランド』がファミコン初のクロスオーバー作品ということになるであろうか。いずれにせよ、この時代でこういった競演が実現したのはアニメ、マンガの版権に強力なコネクションを持つバンダイグループだからこそである。

週刊少年ジャンプの創刊20周年を記念して制作されたこの作品は、当時人気絶頂の「ドラゴンボール」を中心に、同誌で連載されていた歴代の名物キャラクターが続々と登場するという豪華なもの。ROMカセットも通常の任天堂規格と異なり、ビッグサイズのものを用意し、スペシャル感を出していた。発売前のプレゼンも盛んに行われ、ゲーム誌はもちろん当時ライバル誌に影さえ踏ませなかったジャンプ誌上でも、本作のスクープ記事が当然のように組まれた。ファミコンのメインユーザー層とジャンプのメイン読者層の重なり、そしてファミコンもジャンプも黄金期というこれ以上ない状況で大ヒットは約束されたも同然であった。

シリーズ作品

ファミコンジャンプII 最強の7人　FC

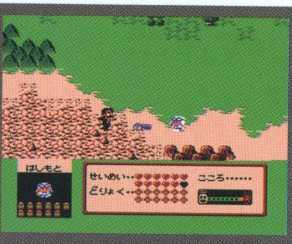


5つのエリアでジャンプヒーロー達を仲間にしていくことが当面の目的。ヒーローの活動範囲は限られており、当該エリアから出ることはできない。

当時としては異例のコンビニや書店でも販売が行われたこともあり、ソフトは初期の段階で大量出荷され、ファミコン歴代30傑に入る110万本を記録した。ところが刻まれた名誉ある数字とは裏腹に、内容に対する満足度は上がらず、名作の仲間入りを果たせなかった。皮肉にも仲間入りを果たしたのはワゴンセールの方であったのだ。

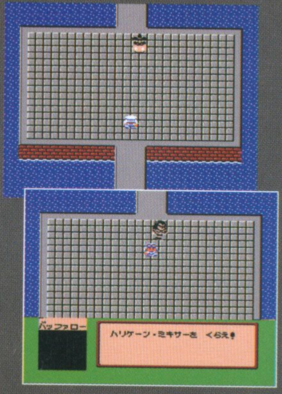


冒頭で魔王の正体が明かされる『ドラクエ』方式。数々の悪党が登場したジャンプ20年の歴史の中から選ばれた親玉は、ピッコロ大魔王であった。



戦闘は通常とイベントに分かれ、前者ではパンチとロケットパンチ(主人公以外は飛び道具)で敵とどつき合うアクション戦闘が行われる。

カオスな世界



多数のキャラを出さなければならなかったとはいえ、バッファローマンとネプチューンマンが占いババの配下になっていて、いきなり試合をさせられたり…とカオスな展開が満載。

DATA ファミコンジャンプ 英雄列伝

メーカー/バンダイ
発売日/1989年2月15日

定価/6500円

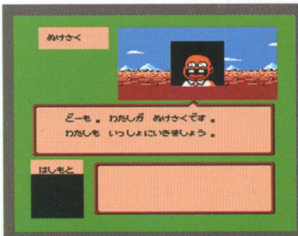
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / **FC ファミリーコンピュータ** / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

本作も版権の関係上、移植される可能性は極めて低い。中古価格は非常に安値であるため、話のネタとして購入してみるのもアリだ。

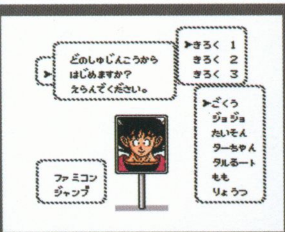
なんでもアリが面白いとは限らない



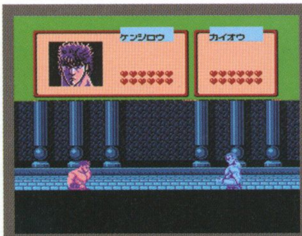
懐かしさに浸るならアリ!?
多数のキャラが出てくるので、当時のジャンプ読者には懐かしネタとしていいかもしれない。

本作にも出演している「こちら葛飾区亀有公園前派出所」の両津勘吉は、単行本105巻に収録されている「やったぜ!ゲーム化の巻」の中で、『ファミコンジャンプ』について冷静に回顧している。

マンガが原作のゲームは何故か大味なものが多く、本作もそれに漏れず大味であった。ジャンルが違いすぎる作品群の中に自分も入っていた。それは時空を超えたおもちゃ箱をひっくり返したような不気味なゲームだった。『スパロボ』はロボットというくくりがあったが、ジャンプに連載されていたマンガというくくりには無理があった…両津の回顧をまとめるとこんなところである。最後はワゴンセール行きの顛末まで描かれており、ここで述べることがもうなくなってしまうくらい的確な分析であるが、作品の方向性が定まっていなかった点も失敗の要因であったように思う。



91年には2作目も発売。ゲーム性は刷新され堀井雄二氏とチュンソフトが開発に携わった。今作では両津も主役のひとりである。



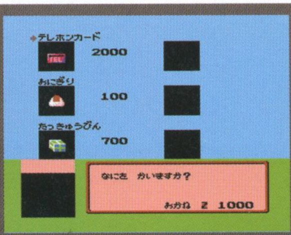
とにかく色々な要素を詰め込んでいるので、心が折れずにゲームを続けられるなら、様々なミニゲームに挑戦することが可能だ。

ジャンルとしてはアクションRPGというべきなのだろうが、基本戦闘はパンチの応酬を行うアクションであり、そこにストーリーの流れで格闘、シューティング、レース、スポーツ、モグラたたきなどのミニゲームが始まったりとなんでもアリの状態。『マリオパーティー』のような作品を想像すると、「なんだ面白そうじゃないか!」と思えるかもしれないが、イベントミニゲームのデキはお世辞にも良いとはいえないもので、どれもこれもハッキリいってつまらないのである。

それとやはり両津がいうように、世界観に無理がありすぎた。住むエリアが違うとはいえ、ひたむきに野球しかできない山下たろーと核の炎に包まれた世紀末を生き抜くケンシロウが、同一世界で打倒ピッコロを掲げているのはあまりにもカオスである。一応、ゲームは現代と過去を往来する流れにはなっているが、例えば主人公が主要ヒーローの世界にいって目的を遂行するようなシステムなら原作の世界観、



こちらも2作目の写真。戦闘形態は異なるが、フィールドやインターフェイスはやはり『ドラクエ』のデザインに近い。



ヒントを聞けるカードが高い
テレホンカードを購入すると電話でヒントを教えてもらえるが、初期の所持金では買えない。

キャラクターの個性を殺さずに済んだかもしれない。

ただ、ゲームの内容は抜きにして、自分が熱中した作品のキャラが大写しになればそれはそれで嬉しいわけで、クソゲー一辺倒ではなく、純粋にキャラの活躍を楽しんだ子供がいたことも事実である。



最終決戦



アクション寄りのゲームから一転、最終決戦は必殺技を応酬するコマンドバトルになる。対決には相性があり、上手くメンバーを選定すれば楽に戦いを進めることができた。

アルゴル太陽系の新たな危機を描いたSF大作第2弾

ファンタシースターII

還らざる時の終わりに



MDへとハードを変えて システム面は大きく良化

タイトルで続編をアピールしておきながら、全く異なる世界を描いた作品になっていることはゲームにはよくあるが、本作『ファンタシースターII』は舞台を同じくした正統な続編といえる作りになっている。

前作から千年後、主人公はアルゴル太陽系でのバイオモンスター発生原因の調査に赴く…と、明確な悪と対決した前作との繋がりの薄そうな始まり方をするが、ゲームを進めるうちに前作を彷彿させるキャラが登場したり、実は千年前から物語が続いていることをハッキリ分からせる展開が待っているなど、続編を待ち望んでいたファンを納得させるストーリー。物語が中盤を過ぎると暗くなるという指摘もあったが、それでもMDというハードを牽引する作品として、十分な成果を収めるヒット作となった。

なお、前作はマスターシステムでの発売だったが、新ハードであるMDで発売された本作は、当然ながらグラフィックが大幅に向上。戦闘は従来通りのコマンド選択方式ながら、画面に敵キャラだけでなく主人公達を表示することで、攻防をアニメーションで見せるなど新しい要素を取り入れていたのである。

新ハードによってもたらされたのは画質やアニメーションの強化だけでなく、もっと根底のゲームシステムも大きく向上している。前作で不便だったところがいくつも解消されており、快適にプレイできるようになっているのだが、中でも最たるものが3Dダンジョンの廃止だろう。前作ではその滑らかな動きが売りにもなっていたダンジョンだが、3Dに不慣れなプレイヤーが多くいたことも確か。これを廃止することで間口が広がり、より多くの人に受け入れられたのである。

しかし、同時にこのダンジョンが曲者でもあった。本作のダンジョンは非常に広く、2重スクロールの画面は美しいが、そのことによって見にくさが増していた。さらに登場する敵が強くエンカウント率も非常に高いことから、プレイヤーはかなりの苦労を強いられたのである。



仲間はストーリーが進んだ際に、主人公の家を訪ねてくる。この、確認のためにわざわざ家まで戻るのは面倒でやや不評な点であった。

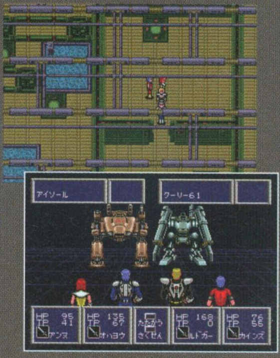


主人公ユーシスは夢を見ていた。その夢とは前作の主人公アリサが戦っている場面だ。夢は何を意味しているのか…ここから物語は始まる。



前作の街では通路以外は歩けないようになっている場所も多かったが、本作では解消。破壊された街の惨状もリアルに表現されている。

映像は飛躍的に進化



前作の3Dダンジョンは廃止されたが、多重スクロールを使った本作のダンジョンも非常に美しい。また、戦闘画面や敵キャラなども随所にSF感の強調が見て取れる。

DATA ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

メーカー/セガ
発売日/1989年3月21日

定価/8800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	700円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	400MSP

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PS2の『ファンタシースター パーフェクトコレクション』はシリーズ4作収録。『ファンタシースター generation:2』は本作とリメイク版を収録している。

※…MD版の発売日・MD版の定価

重いテーマを掲げながら物語はクライマックスへ



物語の鍵を握るネコ耳少女ネイ
人間とモンスターを掛け合わせて生まれ、迫害を受けて育ったネイ。主人公に保護されているため戦いにも参加していくことになるが…。

主人公は前作の女性から男性へと変更され、仲間にはネコ耳の女性や屈強なハンターの他、医者、泥棒など複数登場。主人公のユーシスとネコ耳のネイは固定だが、それ以外は自由に仲間を選択できた。

前作よりも仲間の数は大幅に増え、パーティメンバーの変更も可能にはなっているが、ゲームを少しでも楽にクリアしようと思ったならば、自ずとメンバーは固定されてしまう。しかし、それでも本作のキャラ人気は非常に高く、後にMDのゲーム図書館（月額料金のゲーム配信）で『ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー』として、各キャラの過去が描かれることになった。また、本作のキャラの中でもネイの人気は圧倒的であり、その悲劇的な最期はプレイヤーに大きな衝撃を与えた。そして、ファンからの要望に応えるかたちで、リメイク作にはネイが存在したままエンディングを迎えられるルートが追加された。



コールドスリープによる千年の眠りから目覚めたルツ。主人公たちに道を示す重要な役どころのキャラで、前作のパーティメンバーでもある。



ゲーム中盤にネイが命を落とすシーン。この辺りから良くいえば重厚な、悪くいえば「救いがない」ストーリーが展開されていく。

仲間はストーリーの進展と共に増えるようになっている。主人公ユーシスによるバイオモンスターの異常発生調査で出会い、それが新たな問題へと繋がっていくうち、さらに仲間を得る。そうこうしているうちに、アルゴル太陽系の危機を調査する物語は人間の業とでもいうべき方向へと進み出し、重みを増す。そしてユーシス達とアルゴル太陽系の人々はどうなったのか…といった意味深なラストを迎えるのだ。

すでに述べたことではあるが、後半の物語の暗さは家庭用ゲーム機としては珍しいもので、しかもラストの解釈をプレイヤーにまかせるような終わり方をするため、多少の批判があったことはいうまでもない。しかしながら、その批判がゲーム自体の知名度アップになった面もあるのだろう。

エンディング



マザーブレインの破壊によりアルゴル太陽系は滅亡へ向かう、と言い放つ地球人の生き残り。そんな地球人の集団へと斬りかかる主人公と仲間達。その結果は語られない。



生き返るのではなく再生する
戦闘で死亡した場合はクローン・ラボで復活が可能。SF作品なだけに死体に命を戻すという概念はなく、細胞からクローンを作成するのだ。

いくつかの問題はあったものの、セールス的に成功を収めたこのシリーズはさらなる続編を産むことになった。しかし、3作目（130ページで紹介）は物語としての繋がりが薄いだけでなく、シリーズの雰囲気が失われていたことで評価を下げることになり、その後に登場した第4作『ファンタシースター 千年紀の終わりに』で本シリーズは幕を閉じた。



ラスボスはマザーブレイン。アルゴル太陽系を管理する機械であり、破壊すればアルゴルが滅ぶという。それでも主人公たちは破壊を選んだ。

シリーズの外伝的作品



シリーズは全4作品だが、テキストアドベンチャーなど派生作品は多数存在。リメイク版も何度かリリースされているが、いずれもオリジナルの4部作ほど知名度は高くない。

ADVが主流だったエロゲーにRPGを持ち込んだ

ドラゴンナイト



女の子を助け出せば ご褒美グラフィックが



オーソドックスな3DダンジョンRPG
ゲームのシステムは非常にシンプルで、誰でも安心してプレイできる。複雑なゲームが増える中で、逆にこの点がファンに好評であった。



各フロアのドラゴンナイトを倒す
タイトルにもなっているドラゴンナイトは悪の存在であり、それらを倒して宝玉を取り戻すことが目的だ。

アダルトゲームメーカーの老舗エルフの出世作となり、それまでの同ジャンルのあり方を一変させた革新的作品、それがこの『ドラゴンナイト』である。本作が発売される前はアダルトゲームの分野では主にアドベンチャーゲームが幅をきかせており、そのほかには単純なゲームをクリアすることで性的なグラフィックを表示させる、ゲーム性の低いものが主流であった。

しかし、本作はそのどちらにも属さないRPGのシステムを取り入れ、3Dダンジョンでの冒険の最中に、ちょっとHなグラフィックが表示されるというものになっている。例えプレイヤーの目的が女の子の裸であったとしても、その過程のゲームで手抜きをせず、しっかりと遊べるものになっているのが本作の最大の特徴である。ただし、あまりにRPG部分を難解にして、ご褒美のグラフィックにたどり着けなくしてしまっては本末転倒。そのため、本作は非常にシンプルなRPGになっており、ゲームを解かせまいとするプログラマーの執念のようなトラップなどは存在しない（ただし、序盤のゲームバランスはキツめ）。また、女の子のグラフィックは非常にハイレベルであり、当時の青少年達にも充分満足がいくものであった。

本作はその後シリーズ化していき、エルフの看板ソフトの1つとなる。同時にアダルトゲームのゲーム性重視路線は続いていき、『同級生』などの名作を世に送り出すことになる。また、『ドラゴンナイト』シリーズはコンシューマー市場にも進出し、1作目から3作目までがPCエンジンに移植されている。こちらは露出度は控えめだがCDロムの大容量を活かした音声付きである。そのほかにも本作を題材としたOVAも発売されており、当時のアダルトゲームとしては異例のメディアミックス展開をみせている。

シリーズ作品

ドラゴンナイトⅡ	PC・PCE
ドラゴンナイトⅢ	PC・PCE

※4作目はS・RPG（本誌SLG編に収録）





ドラゴンナイトⅡ





初代と同じ3DダンジョンRPGであるが女の子の数が増えており、その分Hなグラフィックの枚数も大幅に増加している。また、こちらも同様にPCEに移植されている。

DATA
ドラゴンナイト

メーカー/エルフ
発売日/1989年11月1日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PCE版はコンシューマー機向けにマイルドなグラフィックに変更されている。PC版は比較的入手しやすいが値段は高めである。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

徹底したビジュアル重視路線でメディアミックスを展開

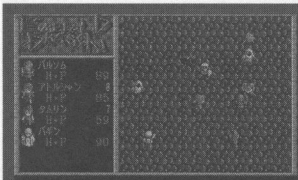
エメラルドドラゴン



シナリオとビジュアルがゲームから1人歩きを始めた



最大5人までのパーティ
主人公であるアトルシャンとヒロインであるタムリン以外のメンバーは随時入れ替えられ、成長するのも前記2名のみとなっている。



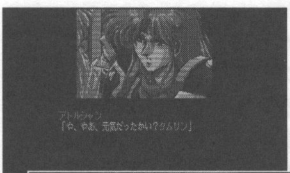
戦闘はオート
戦闘は『サバッシュ』に似たシステムのオートバトル。プレイヤーが介入することはできず、AIにイライラさせられることも多い。



メディアミックス戦略
メディアワークスを中心として小説・漫画などの関連書籍や、サウンドトラック・ドラマCD・イメージソングも発売された。

『エメラルドドラゴン』は前年に発売された『サバッシュ』の流れを汲んだ作品。開発元はグローディアとバショウハウスであるが、前者は『サバッシュ』制作の中心であったアルバイト2人のうちの1人、池亀治氏が起こした会社である。このような経緯もあって本作のシステムは『サバッシュ』のそれを発展させたものになっている。そのため、AIバトルでのキャラの行動は相変わらず不満が残るものであった。

しかし、本作が『サバッシュ』と異なっている点は、その徹底的なこだわりをみせたビジュアル面だろう。当時、主なゲームの市場はコンシューマー機に移っており、RPGは既にマニアのためのゲームではなくなっていた。そのため、一般プレイヤーに訴えるために本作がとった手法こそが、ビジュアルシーンの強化だったのである。そして、結果として本作は『サバッシュ』を大きく上回るヒットとなり、その方向性が間違いではないことを証明した。また、その試みは本作に大きな副産物を生み出し、角川グループという大資本によるメディアミックス戦略によって、本作の知名度は劇的にまで広まっていったのである。





一介のPCゲームであった本作がここまで商業的に飛躍を遂げたのは、メディアミックスの1つの成功例である。しかし、実際のところ本作はシステム的にそこまで優れた作品ではなく、以降のビジュアル型ゲームにおいても、ビジュアルとシステムのせめぎ合いが課題となっていくのである。

SFC版&PCE版





SFC版はROMカセットで気軽にプレイできるのが強み。PCE版はCD-ROMの大容量を活かした書き下ろしムービーが売り。どちらも入手が容易いのも特徴である。

DATA エメラルドドラゴン

メーカー/バショウハウス
発売日/1989年11月10日

定価/8800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

PC版の入手も難しくはないが、ハード的な面でプレイに難がある。試しにプレイしてみるならSFC版、ビジュアルに拘りがあるならPCE版がいいだろう。

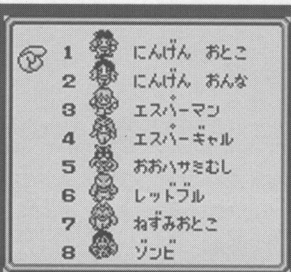
※…PC88版の発売日・PC88版の定価



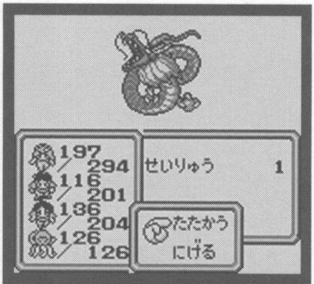
携帯用ゲーム機として初めてのRPG

魔界塔士Sa·Ga

斬新なシステムと後世に残るネタ

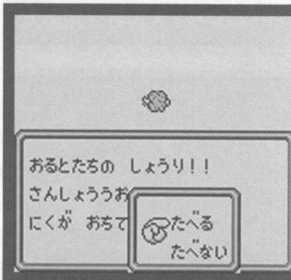


パーティのメンバーは人間・エスパー・モンスターの3種類の種族から選択。それぞれ種族によって成長の方法が異なっている。



フィールドは2D表示で戦闘はターン制のコマンドバトル。携帯ハード用のゲームだけあって、フィールド上ならどこでもセーブ可能だ。

シリーズ作品	
Sa·Ga2 秘宝伝説	GB·DS
時空の覇者 Sa·Ga3	GB·DS



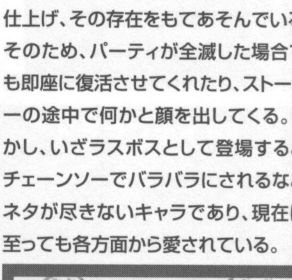
モンスターは戦闘後に敵の肉を食べて進化する。法則を理解していないとギャンブル性が高いが、体力が全快する利点もある。

意外に思われる方も多いかもしれないが、この『魔界塔士Sa·Ga』こそがスクウェア初のミリオンヒット作品であり、『FF』シリーズが初めてそれを達成するのは、翌年発売された『ファイナルファンタジーⅢ』においてである。後に『サガ』シリーズは同社を代表する2枚看板の1つとなるのではあるが、本作はそういったブランド力なしにミリオンヒットを達成したのである。本作はまたゲームボーイ初(携帯ゲーム機初)のRPGであり、同ジャンルがハードの形態を問わずにヒットすることを証明してみせた。

本作は比較的オーソドックスな手法をとることが多い家庭用ゲーム中で、かなり特殊なキャラの成長方式を採用。しかも、それは3種類の種族それぞれで異なるという手の込みようで、プレイヤーを驚かせた。また、RPGながら経験値とレベルを廃したシステムは非常に斬新であるが、これは前年に発売された『ファイナルファンタジーⅡ』のシステムを発展させたものである。

ゲームのフィールドはそのタイトル通り塔を中心とした構成になっており、4つに分けられた階層にそれぞれ世界が広がっている。しかし、世界や塔は全体的にあまり広くはなく、これは度々中断することがある携帯ゲーム機で、迷わないようにとの配慮でもあるのだろう。また、各階層から先に進むにはクリスタルが必要であり、各世界でクリスタルを入手し、次の階層へ進んでいくという流れになっている。

本作のラスボスは「かみ」であり、退屈しのぎとして主人公達をヒーローに仕上げ、その存在をもてあそんでいる。そのため、パーティが全滅した場合でも即座に復活させてくれたり、ストーリーの途中で何かと顔を出してくる。しかし、いざラスボスとして登場するとチェーンソーでバラバラにされるなどネタが尽きないキャラであり、現在に至っても各方面から愛されている。



ラスボスである「かみ」は武器のチェーンソーや特殊能力「のこぎり」で即死させることが可能。これは現在でもよく語られるネタだ。

DATA 魔界塔士Sa·Ga

メーカー/スクウェア
発売日/1989年12月15日

定価/3500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

携帯アプリで配信されているほか、ワンダースワンカラー(WSC)でリメイク版が発売されている。GB版の中古は安めだがWSC版はやや高めだ。

※…GB版の発売日、GB版の定価

ADVの要素を取り入れた異色RPG

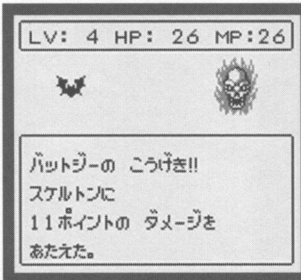
セレクション 選ばれし者



アドベンチャーゲームとRPGとの融合



ゲームのシステムはコマンド選択式のADV風。画面左下がマップで矢印の方向に移動が可能。また、黒丸は敵を表している。



戦闘はコマンド選択式のオーソドックスなもの。敵が複数種類出現した場合は同士討ちを始めることがある。

『セレクション 選ばれし者』はケムコから発売されたRPG。左ページの『魔界塔士Sa・Ga』から2週間ほど後に発売された、ゲームボーイ2番目のRPGである。その特徴はまるでアドベンチャーゲーム（ADV）かのようなコマンドで、移動方法もADV譲りのものになっている。

本作の発売元であるケムコといえば『ディジャブ』『シャドウゲイト』『悪魔の招待状』のADV三部作の移植で有名であるが、ここで得られたADVのノウハウを本作に活かしたのではないだろうか。

かなり異色な存在に思える本作だが、実際にプレイしてみると違和感はほとんど感じない。これは見るや叩くといったコマンドがイベント時にしか使われないからであり、戦闘時はオーソドックスなコマンド選択方式が採用されているためである。移動に関してもこの独特なシステムのおかげで迷うことはほとんどなく、意外なほど快適にゲームを進めることができる。

ところが、戦闘中に敵が同士討ちを始める、攻撃魔法を使用した際に敵ではなく主人公がダメージを喰らってしまうなど、おかしな部分も散見する。店のおばさんの前で取るコマンドを使用すると「そんなに あたしの はだかが みたいのかねぇ」などと言われたり、ADVのお約束といった部分もあり、実にケムコらしい作品に仕上がっている。ただし、ゲームの再開がパスワード方式なのは、携帯ゲーム機でのプレイを考慮するといただけないところだ。この点は続編では改善されており、パーティ制の採用やミニゲームなど、より楽しめるようにもなっている。

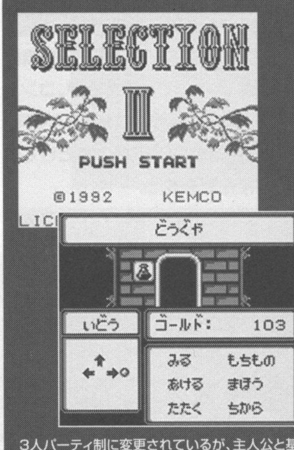
シリーズ作品

セレクションⅡ 暗黒の封印	GB



ゲームを進めるためには見るや叩くといったコマンドを使う必要がある。ただし、謎解き自体はそこまで難しいものではない。

セレクションⅡ 暗黒の封印



3人パーティ制に変更されているが、主人公と基本的なゲームシステムは変更なし。グラフィックの質や全体的なボリュームは大きく向上している。

DATA セレクション 選ばれし者

メーカー/ケムコ
発売日/1989年12月28日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	**GB ゲームボーイ**	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

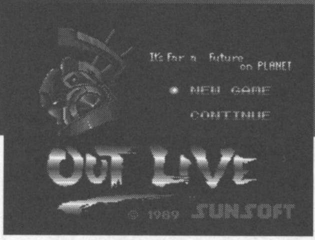
定価/3000円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	400円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

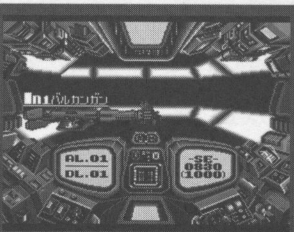
本作と続編が1本のセットになった「セレクションI&II 選ばれし者&暗黒の封印」も存在。また、3DSのバーチャルコンソールで配信も行われている。

閉ざされた空間で戦い続けるロボットRPG

アウトライブ



ゲームにハマりこめば ロボットの姿が見えてくる



本作はロボットが主役のSF-RPGにも関わらず、ゲーム全体を通して一人称視点の3Dダンジョンを移動することになる。

戦闘用ロボットが主役のSF-RPGである、この『アウトライブ』は、一人称視点でゲームが進行する。そのため、主人公が搭乗しているロボットの姿を見ることができないというジレンマも抱えているのだが、リアルに描かれたコクピットやスムーズにスクロールするダンジョンなど臨場感は抜群である。

PCでSFを題材にしたRPGが流行ったのは85年のことであるが、コンシューマー機では本作はまだ珍しい存在であり、当時のPCEのソフトとしては話題の存在であった。

ゲーム性は比較的オーソドックスなものであるが、本作独自のシステムとして属性付きのダンジョンがある。ダンジョンには壁の色が通常とことなっている場所があり、それぞれアイスフィールド、マグネットフィールドといった属性を持っている。そしてその場所で敵と戦闘になった場合は、武器が属性の影響を受けて、その能力を発揮できない場合がでてくる。そのため、プレイヤーは属性に応じて武器の種類を使い分ける必要があるのだ。



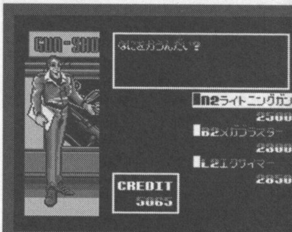
攻撃レベルは敵を倒せば上がっていくが、防御レベルは敵の攻撃を受けなくてはいけないため、なかなか上がりにくいシステムになっていた。

また、プレイヤーを泣かせるような意地悪なトラップこそ存在しないが、本作のダンジョンはかなり広く、要マッピングのゲーム性であった。その割にはイベントの数が少なく、プレイしていて何か物足りなさを感じるのも事実。これは3DダンジョンRPG全般に共通する問題なのだが、この時代のコンシューマー機のゲームとしては、やはり寂しく感じられる点である。

その他にも、この時代にパスワード制を採用しているなど、PCエンジンのハード面の問題点も見せてしまった本作だが、その美しいグラフィックや硬派な世界観などコンシューマー機の中では出色の出来であり、PCエンジンユーザーが待ちこがれたRPGとしての役割は充分果たしたと言える。

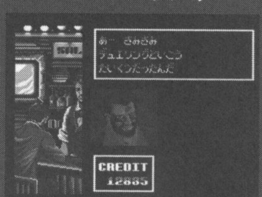
シリーズ作品

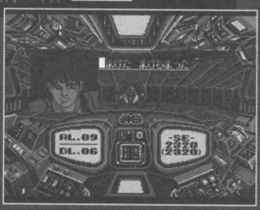
OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	PS



通路と武器にはそれぞれ属性があり、属性が合わない場合には低いダメージしか与えられない。そのため複数の武器を購入する必要がある。

デュエリング





本作において隣のエリアへの移動や情報を聞き出す際に必要なのがデュエリングである。要は相手のロボットと勝負して勝てば情報や通行許可が得られるということだ。

DATA アウトライブ

メーカー/サンソフト
発売日/1989年3月17日

定価/5600円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

他ハードへの移植は行われていないが、中古ソフトは安価に入手できる。また、バーチャルコンソールの配信も利用できるため、遊びやすいゲームだ。

対応ハード

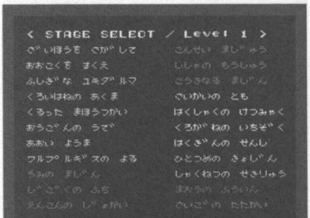
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

2人同時プレイが可能な異色3DダンジョンRPG

ダブルダンジョン



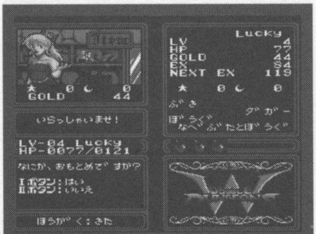
2人なら面白い 1人ではつまらない



ダンジョンはレベル分けされ全21本存在する。ただし、どのレベルから始めても特に問題はなく、ゲーム性は共通である。



シンボルエンカウントを採用し、敵は一切移動することはない。そのため、こちらから接近して攻撃をしかけないかぎり戦闘にはならない。

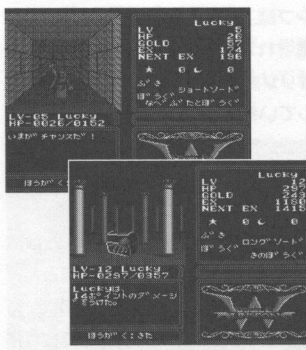


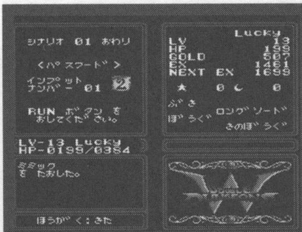
敵を倒しレベルを上げ、資金を貯めて武器を買ってパワーアップを図る。ストーリー性は低いため、作業的になってしまうのが欠点だ。

ゲームは1人でプレイするよりも、友達と協力しながらプレイする方が圧倒的に面白いことは、近年の『モンスターハンター』などのヒットからも証明されている。しかし、RPGで多人数プレイを実現しようとすれば、それはどうしてもアクションゲーム寄りになってしまう。そんな常識を覆し、3Dダンジョンで2人同時プレイを実現したのがこの『ダブルダンジョン』である。

本作では画面を分割することで2人のプレイヤーが同時に、同じダンジョンを攻略することができる。それも同じパーティのメンバーということではなく、それぞれがダンジョンの中を勝手に歩き回るのである。このあまりに独創的なゲーム性は本作独自のものであり、2DのRPGでは珍しくないが3DダンジョンRPGとしては唯一無二の存在ではなかろうか。また、そのプレイの幅はなかなかに広く、普通に協力するもよし、どちらが先にボスを倒すかを競い合うのもよし、そしてお互いを付け狙い殺し合うのもありなのだ。協力・競合・対戦といずれにせよ、気のあった仲間とのプレイは盛り上がること間違いない。このゲーム性は現在でも通用するものだろう。

しかしながら、2人同時プレイでは非常に盛り上がる本作も、1人でのプレイはかなり寂しいもの。もともとのゲームの作り込みの甘さが、1人用プレイでは一気に噴出してしまう。特に21本も存在するシナリオは、もともとのイベントの少なさと相まって、どれをとっても特に代わり映えしないものに見えてしまう。極端なことを言えば最初のシナリオも最後のシナリオも、ダンジョンの広さ以外は特に変化はないのだ。これは2人用と1人用のシナリオを分けるなどの対応をすれば防げた問題である。





シナリオをクリアすればパスワードが表示される。これを全て集めればラストダンジョンに挑戦することができるようになるのだ。

DATA ダブルダンジョン

メーカー/メサイヤ
発売日/1989年9月29日

定価/5500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	600円
プロジェクトEGG	未配信

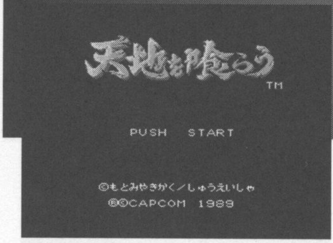
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	**PCE PCエンジン**
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

もともとはPCEのゲームだが、VCとGAの両方で配信されている。また、中古ソフトも安価なため入手に困ることはない。

多数VS.多数の戦いをRPGで再現

天地を喰らう



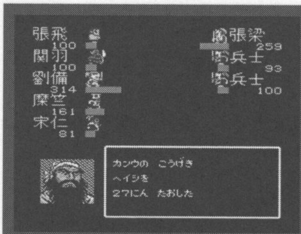
漫画の世界を独自に発展させた



「三国志」をもとにしたストーリーだが、正史・演技とは異なるオリジナルである。ちなみに原作の漫画は途中で終了している。

本作の原作である本宮ひろ志氏の漫画「天地を喰らう」は、週刊少年ジャンプ誌上にて83年から84年まで連載されており、「三国志」をもとにしたオリジナルストーリーとして人気を博していた。ただし、原作は最後まで書ききられてはおらず途中で終了しているため、本作のストーリーの後半はゲームオリジナルということになる。

「三国志」を題材にしたゲームは数多く発売されているが、そのほとんどはSLGである。それもそのはずで、万単位の人間が戦場でぶつかり合う様を再現するにはSLGというジャンルが最適であり、RPGはあくまで数人対数匹の戦いが連続することが普通。カプコンがなぜ本作をRPGにしようと思ったのかは不明だが、結果的にその無謀とも思える試みは成功をおさめることになった。兵士の数をHPに置き換えることによって、大多数対大多数の戦いをRPGのシステムに組み込み、戦争を再現することが可能になったのである。しかも、これらは普通にゲームをプレイしている上では特に意識することはなく、全く自然にストーリーを進めていくことが可能だ。



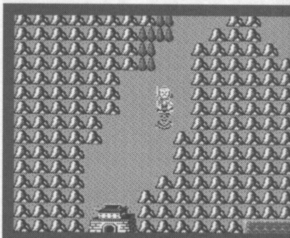
兵士数をHPの代わりにすることで、大規模の戦いを再現している。宿屋に泊まると兵士数が回復する点に関しては突っ込まないでおこう。

初めは義勇軍として立ち上がった劉備は、董卓や袁術といった敵を討ち、勢力を拡大していく。そして最終的には魏の曹丕と司馬懿を倒し、中華を統一する。しかし、先にも述べたとおりこれはフィクションで、史実とは全く異なっている。もしも、本作をプレイして三国志のストーリーを覚えたという方は今一度歴史を勉強しなおした方がいいだろう。

システム的には武将の武力や知力が固定であったり兵士数によって攻撃力が変わる、敵であった武将を仲間にすることができるなどの特徴がある。脇役になりがちな武将にも活躍の機会が与えられるのはニクい演出だ。

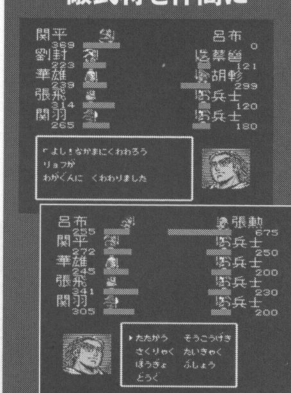
シリーズ作品

天地を喰らうII 諸葛孔明伝	FC



戦闘をこなしながらフィールドを移動するゲーム性はRPGの王道的なもの。SLGではメジャーな「三国志」をRPGで再現した点が斬新的だ。

敵武将を仲間に



敵として登場した武将を仲間にすることも可能だが、総兵士数が成長するのは蜀の有名武将のみ。仲間にした武将はあくまで五虎将がそろうまでの繋ぎの役目である。

DATA 天地を喰らう

メーカー/カプコン
発売日/1989年5月19日

定価/5900円

対応ハード

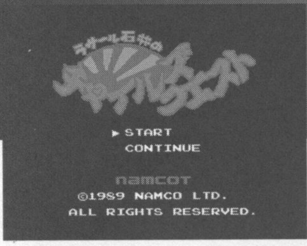
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトの価格はやや高め。同タイトル名であるGB版は後半がSLGパートとなるアレンジ移植。また、ACやPCEのものはアクションゲームである。

事務所の必死さが伝わる異色のタレントゲー

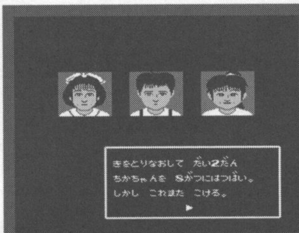
ラサール石井のチャイルズクエスト



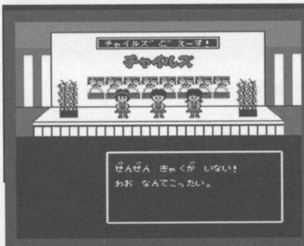
紛らわしいタイトルに包まれたバカゲー



自覚のないまま「チャイルズ」のマネージャーに抜擢されるあなた。立ち上がりから不安にさせられる展開である。



『さんまの名探偵』で吉本とのコラボを果たした経緯があるとはいえ、パッとしなかったグループのキャンペーンゲームをナムコが出すとは意外であった。



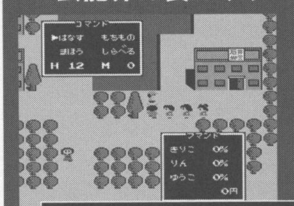
コンサートを成功させるのがゲームの目的であるが、デパートの屋上でキャンペーンを行い、地道な営業活動で資金を得ることが可能である。

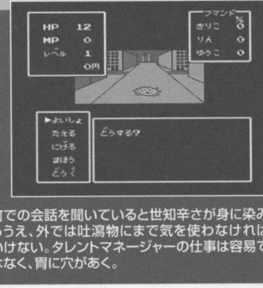
このゲームの存在を知らない人が『ラサール石井のチャイルズクエスト』と聞けば、ラサール石井(人物名は敬称略)が主人公のゲームかと想像するのは当然の成り行き。しかし、本作の主役はタイトルの後者の方、「チャイルズ」であり、ラサール石井は回復やパスワードを教えてくれるサポート要員で登場するのみである。

そもそも若い読者は「チャイルズ」とはなんぞ?という話になるだろう。一応解説しておくと「チャイルズ」は当時、ラサール石井がプロデュースした女性お笑いユニットのことで、タレントの磯野貴理子が所属していた。芸能通でもない限りそういわれなければピンとこないくらいマイナーなグループではあったが、約1年半ほど5代目いいとも青年隊として「笑っていいとも」にも出演していた。ゲームでも売れないアイドルグループという設定になっており、プレイヤーは彼女達のマネージャーに扮して一流のスターに仕立てあげることが目的である。

実在のタレントを活動させるゲームだけに、世界観も現代風の日本をイメージして作られており、当時としては珍しい作風であった。見下ろし視点のフィールド、『ドラクエ』形式の戦闘など根底にはファミコン王道のRPG要素を備えていたが、内容はギャグ色を強めたバカゲー風の味付けにアレンジされている。例えば戦闘は、よいしょ=たたかうといったようにコマンドが置き換えられており、一般人に「チャイルズ」の存在を広めるための営業活動として扱われている。恐らくは子供を意識してのサービスだと思うが、敵にはうんこやゲロまで存在し、そういった汚物にまでよいしょしなければ芸能界では生き残れないという厳しい裏側を体験できるゲームである。他にも「チャイルズ」の不満度が溜まるとゲームオーバーになるなど、ギャルゲーの基本要素のようなシステムも導入しており、異色さが際立つRPGである。

芸能界の裏のウラ





町での会話を聞いていると世知辛さが身に染みるうえ、外では吐瀉物にまで気を使わなければいけない。タレントマネージャーの仕事は容易ではなく、胃に穴があく。

DATA ラサール石井のチャイルズクエスト

メーカー/ナムコ
発売日/1989年6月23日

定価/5500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

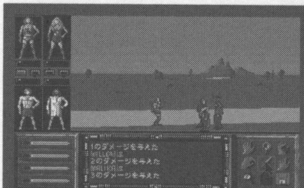
単発のネタゲームゆえに今後続編が発売されたり、移植・配信が行われることはないだろう。中古カセットは捨て値で売られており入手は容易。

ハック ハック ドラッケン!!

ドラッケン



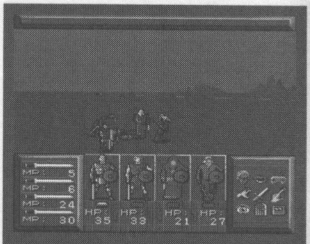
SFCユーザーにおける洋ゲーアレルギーのもと



PC-9801版
日本では1991年にPC-98・X68000・FM TOWNSなどに移植された。難易度は調整されているが、それでもSFC版よりかなり厳しい。



SFC版は1991年5月24日に発売された。これが同ハード初のRPGであり、幅広い層に購入されたことが悲劇の始まりであった。



3Dで描かれた空間を自由に移動することができ、敵が出現するとオートで戦闘が始まる。システム的には何の問題もなさそうなのだが…。

『ドラッケン』はフランスのゲームメーカーであるインフォグラムス社から発売されたRPG。3Dで表示される広大なフィールドを自由に移動できることが最大の売りであった。しかし、日本における本作には様々な不幸な要素が重なり合い、近年までは稀代のクソゲーとしてプレイヤーから嘲笑される対象であったのだ。

その不幸の1つは日本人が洋ゲーに拒否反応を起こし理解が薄いこと。本作のように国産RPGのお約束が通用しない作品は、厳しい批判にさらされるのが常である。これはコンシューマー市場がプレイヤーを甘やかした結果であり、RPGは誰でもエンディングをみることができるというルールが、世界的に通用しないことを本作が証明している。

次の不幸は本作がSFC初のRPGであったこと。移植元のケムコは何とか本作を日本向けにしようと様々な改変を行っているが、それでも多くのプレイヤーから本作はクソゲーの烙印を押されてしまった。もしも本作がSFCの市場がこなれてきた時期に発売されていれば、評価も少し変わっていたはずである。

結果として、SFC初のRPGとして本作を購入した多くのライトユーザーによって、『ドラッケン』はクソゲーであるとの評価が固まってしまった。本来であればコアなユーザーによって細々と楽しまれるはずのゲームが、いきなり檜舞台に立たされてしまったのであるから、その評価も仕方ないであろう。

と、ここまでは擁護をしてきたが、本作にも問題がないわけではない。特に初めて遭遇した人物(敵)にいきなり「ハック ハック ドラッケン!!」と言われてもプレイヤーは混乱するし、集団で敵をボコるといった風の戦闘システムも時代にそぐわないものであった。





ストーリー的には何のつながりもない続編的存在。『ドラッケン』の名前がセールス的に逆に作用するとは考えなかったのだろうか…。

DATA ドラッケン

メーカー/Infogrames
発売日/1989年

定価/8500円

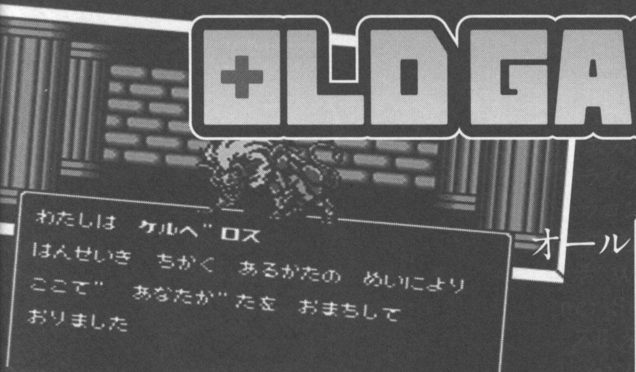
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未発売
ゲームアーカイブス	未発売
プロジェクト EGG	未発売

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーションポータブル	etc. その他のハード

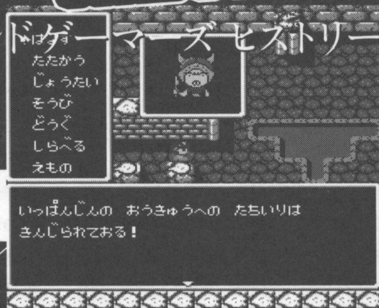
SFC版が安価なのは当然として、PC版も比較的簡単に入手可能である。ただし、オリジナルのAmiga版は入手が難しいだろう。

※…Amiga版の発売年・SFC版の定価

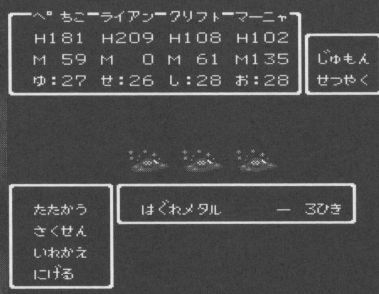


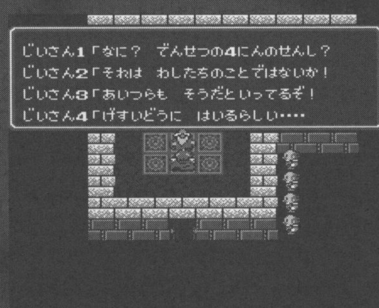
OLD GAMERS HISTORY

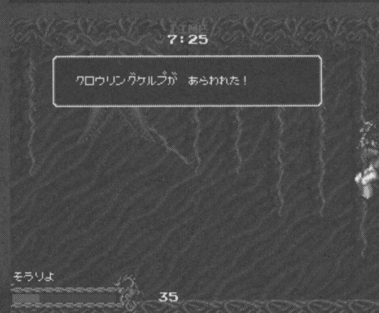
オールドゲーマーズヒストリー

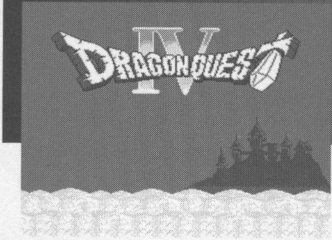


1990年









ロトに替わる新たなるシリーズの幕開け

ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち

90年当時では最高の4メガビットROMを使用

前3作で「容易に誰でもハマれるRPG」を印象づけ、幅広いユーザー層を勝ち取った『ドラゴンクエスト』シリーズの第4弾は、これまで手本にしてきた『Ultima』『Wizardry』からの離別でもあり、ここから独自の路線を歩むべく新たなるスタートを切った。

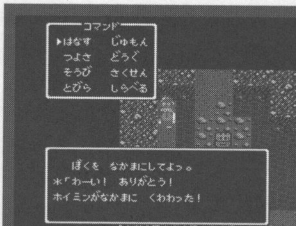
開発途中で延期が発表され前作から2年のブランクが空いての発売となったこともあり、待ちに待ったファンは販売店に長蛇の列をなした。また、京王線の車掌室からの風景を使い、ゲームの内容を連想させない異色のテレビCMも印象的であった（ゲーム画面を映したVer.も存在した）。

しかし、ファンが盛り上がりを見せる一方で、80年代後半からPCやゲーム機の普及が進んだことで世界的にROMの供給不足が続いていたため、本作も十分なロットを確保することが叶わず発売当初は品薄状態であった。そういった背景から前作の発売時と同様に不良在庫との抱き合わせ販売が横行し、今回もドラクエ狩りが発生してしまった。ROM不足の問題は価格面にも影響し、そこに開発費用が重なって本作の希望小売価格は8500円とファミコンソフトとしては高額な部類に入る値段であった。

だが、ROMの容量は前作のさらに倍となる4メガを使用しており、これは『ドラクエ』前3作とエニックスのファミコンタイトルすべてを入れても余裕があるほど当時としては膨大なものだった。容量が大きければ良いゲームが作れるというわけではないが、これまで泣く泣くボツになった要素も多数あっただけに、豊富なアイデアを存分に取り入れることができた本作は、ファミコン最後の『ドラクエ』に相応しくファンを刺激する要素に満ちていたのである。



発売当初からそう銘打たれていたわけではないが、以後の2作品を含め天空城に関する話が収録されているため、後に天空シリーズと呼ばれた。



プレイヤーキャラクターとは別にNPCが仲間に加わるようになった。NPCは任意加入タイプとクリアに必須の2タイプに分かれる。

シリーズ作品

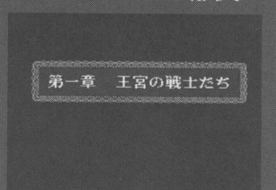
ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	SFC・PS2・DS
ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	SFC・DS

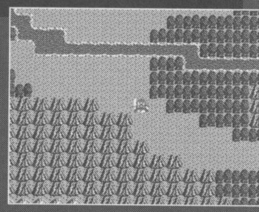
※天空三部作のみ



ちいさなメダルは前作にもボツアイテムとしてデータは存在したが、今作で正式に登場。以後、『ドラクエ』シリーズの定番アイテムとなった。

オムニバス形式





前作とは打って変わり、本作では全5章で構成されるオムニバス形式でゲームが進んでいく。主人公が5章まで登場しない点は賛否両論だが、当時は斬新な演出であった。

DATA ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

メーカー/エニックス
発売日/1990年2月11日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/8500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

価格的にはオリジナルのFC版が圧倒的に安いが、プレイしやすさの点ではやはりリメイク作であるPS版やDS版に軍配が上がる。

※…FC版の発売日・FC版の定価

戦闘の新システムに思わぬ落とし穴が



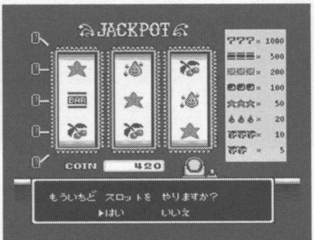
武術大会
2章では武術大会に参加することになり、勝ち抜き戦という特殊なイベント戦闘が行われる。

4つのショートストーリーで導かれし者たちの旅の経緯を描き、最後の章で勇者である主人公の元に集結する…という大胆な手法を採用した本作では、物語を魅せることにこだわり、前作のように転職やキャラメイキングといったプレイヤーに自由度を持たせている部分を敢えて封印した。そのため主人公以外のキャラクターは、すべて性別と名前、職業が固定されている。

しかし、冒険の自由度が奪われているというわけではなく、ちいさなメダル探し、カジノの導入、細かいところでいえば民家のタンスやツボ漁りなど、寄り道要素が増えたため、遊びの幅はむしろ広がっていた。また、選択という意味では5章で馬車を入手し、仲間が全員揃った段階でパーティーメンバーを選抜する必要が出てくるので、編成の自由というものがある。もっとも、その点に関してはステータスと戦闘システムの関係から、よほどのキャラクター愛がないと最後まで馬車の中で過ごすことになるメンバーもいるが…。

ステータス面で顕著なのがお色気姉妹の妹の方、占い師のミネアである。彼女はキャラ人気がありながらも、同じ回復役のクリフトに比べて体力が低く、習得呪文においても終盤戦で役立つザオリクやベホマラーを覚えないため、ベンチ要員にされてしまう場合が多い。とはいえ、クリフトも本作で導入されたプレイヤーが行動に関与できないAI戦闘の影響で、作戦を「いのちをだいじに」にするとボスキャラにまでザキ系呪文を連発するという融通の利かない行動を取ってしまう問題点があった。なお、リメイク版においてもクリフトのザラキ職人ぶりは修正されていないのだが、作戦コマンドに「めいれいさせろ」が加わっているほか、個別に作戦を設定できるように改良されているため、問題を抑えることが可能である。

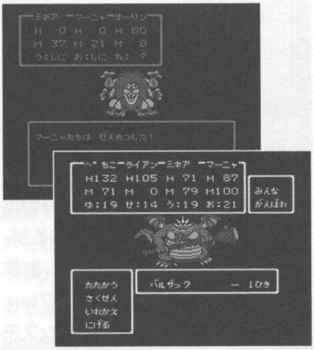
ベンチ入りメンバーの話に戻ると、AI戦闘による仕様で前作の遊び人のような無駄な行動をしてしまうトルネコも、物理枠のライアンやアリーナからそのレギュラーポジションを奪うのは難しかった。特にアリーナはレベルが上がるほど会心の一撃率もアップするという特殊性能があったため、主力に据えていた人も多かっただろう。

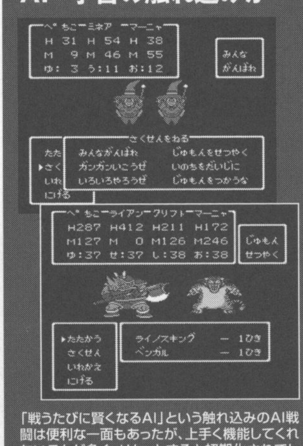


ついに本格的なカジノが導入された。本作ではスロット、ポーカー、モンスター格闘場と3種類のミニゲームで遊べる。



店員にもなれる
3章では武器屋の店員として働くイベントも。また、トルネコは最終的に自分の店も持てる。



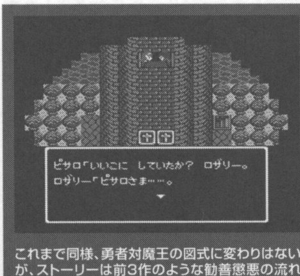


パーティー不参加の仲間を収容できる馬車が登場。天空3部作すべてに使用されている。馬の名前はパトリシアで、次作も同じ名前の馬が登場する。



これまで同様、勇者対魔王の図式に変わりはないが、ストーリーは前3作のような勧善懲悪の流れではなくヒール側の悲劇も描かれている。

AI=学習の触れ込みが…



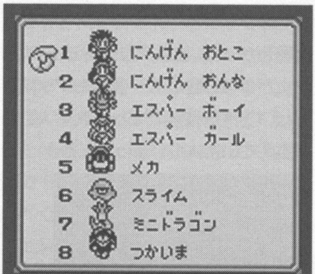
「戦うたびに賢くなるAI」という触れ込みのAI戦闘は便利な一面もあったが、上手く機能してくれないことが多く、リセットすると初期化されてしまうなどの問題もあり、次作への課題となった。



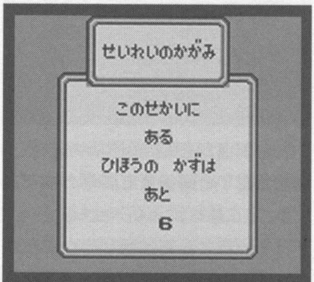
前作のシステムを引き継ぎ大幅にボリュームアップ

Sa・Ga2 秘宝伝説

セールス的には前作よりややダウン



種族にメカが追加され4種類になった。メカは戦闘で成長することはないが、装備品によってパラメーターが変化する特徴がある。



各世界に散らばる77個の秘宝を集める。この秘宝は実際に装備することができ、様々な効果が発揮される。



4人のパーティメンバーの他に様々なNPCが仲間に加わる。NPCは冒険の手助けになるほか、ストーリーの進行にも一役買っている。

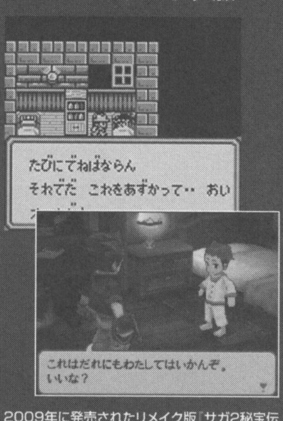
本作は前作『魔界塔士Sa・Ga』の大ヒットにより制作された続編であるが、シナリオ上の繋がりは一切なく、前作を未プレイであっても問題なくプレイが可能であった。その代わりにシステム面は前作の進化形と言えるものであり、経験値やレベルが存在しない成長システムは本作でも健在である。そして、本作では新たな種族としてメカが加わったが、これは前作までの3種族とは全く異なる成長方式を採用している。これにより4種類の種族全ての成長方式が異なることになった。

タイトルからは「魔界塔士」の名前は消えたが、本作でもやはり世界は塔を中心に構成されており、塔を通じて9つの世界が繋がっている。その世界には77個の秘宝が散らばっており、主人公はこの秘宝を守る組織に属している父親の後を追って冒険に旅立つことになる。その過程で主人公たちは秘宝を集めることになるのだが、秘宝は装備すると力や魔力をアップさせたりするなどの効果がある。また、実際には秘宝は78個存在し、それがストーリーの終盤で大きな意味を持ってくるのである。

そして、本作ではパーティの4人以外の様々なNPCが仲間に加わる。基本的にNPCは成長することはないが、パーティにとっては重要な戦力になり、NPCとの会話がヒントになることもある。このNPCとして主人公の父親が仲間になる場面があり、この時に秘宝を守る組織の正体が明らかになる。

前作でもそうであったが本作にもまた非常に数多くの武器が登場する。接近戦用の剣や斧、パンチや地獄車といった技、弓矢などの飛び道具から果ては核爆弾までもが登場するのには驚きだ。ただし、本作ではチェーンソーによるラスボス瞬殺はできなくなっているのが少々残念ではある。

DSのリメイク版



2009年に発売されたリメイク版『サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY』はグラフィックこそ3Dに書き換えられているが、原作の雰囲気を損なわない良作になっている。

DATA Sa・Ga2 秘宝伝説

メーカー/スクウェア
発売日/1990年12月14日

定価/4800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

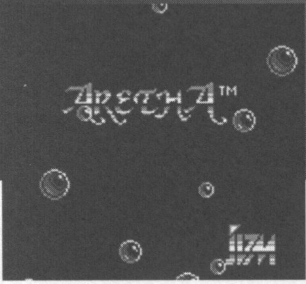
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

GBのソフトの中でもヒット作と言える本作は、中古ソフトの流通量も多く入手しやすい。リメイク版も比較的安価なため、まとめて買うのもいいだろう。

※…GB版の発売日・GB版の定価

当時は珍しかった女性が主人公のRPG

アレサ



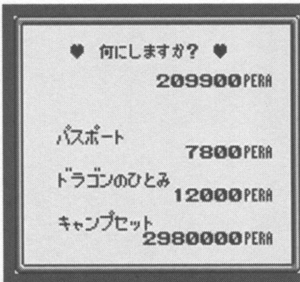
女性キャラが主役の人気RPGシリーズ



主人公のマテリアが特定地点を通過する際に独り言をつぶやき、それがゲームのヒントになっている。これは後に「相談システム」として発展した。

『アレサ』は日本アートメディアが開発し、やのまんから発売されたRPG。開発元はかなりヤバめなゲームも作っているメーカーだが、本シリーズの評価は総じて高めである。

本作の特徴はなんと言っても主人公が女性であるということ。当時はまだ国産RPGが萌えとは縁遠い存在で、基本的にRPGの世界観は男臭いものであった。そのため、本作の設定が珍しく感じられ、注目を浴びたのである。また、それ以外にもキャラの斜め移動が可能であったり、メッセージに漢字が使用されているなど、見るべき点も多い。ただのキャラ人気のみでは6作品ものシリーズ化は不可能であっただろう。



最初の町に売っているキャンプセットは驚くほど高価だが、敵との戦闘で得られる資金は少ない。かなり微妙なゲームバランスであることは確かだ。

本作はゲームバランスを崩壊させてしまう裏技でも話題となった。序盤に登場する隠しキャラに話しかけることで貰える「テスタメント」というアイテムは、使用するとキャラのレベルが100になってしまう。これはシリーズのほとんどに登場し、メーカー側は確信犯的にこのアイテムを登場させ続けているようだ。

このように様々な話題にはこと欠かない本作だが、ゲームバランスは非常に危ういものになっている。例えばゲームスタート時は文無しで、そのままでは敵に勝つことも難しい状況である。また、敵に勝った時に手に入る資金が少なく経済状況はなかなか改善されない。しかし、前者はキャッシュディスペンサーが設置されていることで、お金を借りられる様になり解決している。また、後者もダンジョン内の宝箱から入手できる金額が多めになっているおかげで、バランスがとれている。それでもまだハマリ要素は残っているが、問題なく遊べるレベルではある。これは恐らくテストプレイの後のバランス調整で解決したものと思われるが、それをせずに発売されていたら、本作はクソゲーとして歴史に名を残していたのではないかと想像できる。

シリーズ作品

アレサⅡ	GB
アレサⅢ	GB
アレサ ARETHA the SUPER FAMICOM	SFC
アレサⅡ アリエルの不思議な旅	SFC
リジョイス アレサ王国の彼方	SFC

マテリアの容姿



初代のマテリアのグラはかなり適当で、ショップや町人の絵の使い回しであった。しかし、『Ⅱ』（写真上）と『Ⅲ』（写真下）では、固有のものが用意されキャラの人気も上がっていった。

DATA アレサ

メーカー/やのまん
発売日/1990年11月16日

定価/3800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード: AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / **GB ゲームボーイ** / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

シリーズを通して中古ソフトの価格は比較的安い。ただし、移植とは縁のないゲームであるため、プレイ手段は限られている。

ガンダムゲーム初のRPG作品
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語



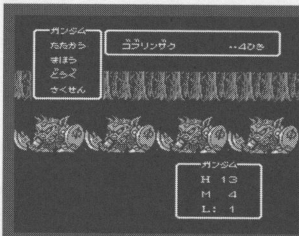
カードダスバトルをゲーム中に取り入れた



姫がさらわれたという定番の展開。姫役はフラウ・ボゥで、ナイトガンダム、ガンキャノン、ガンタンクの3名で救出に向かうというのが物語の序幕。

元々はガチャガチャの塩ビ人形（いわゆるガン消し）から端を発し、ゲームでは『SDガンダムワールド ガチャポン戦士スクランブルウォーズ』から「武者」「騎士」など様々な作品に派生していったSDガンダムシリーズ。「騎士」系では90年にFCで発売された本作『SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語』が初作品である。それと共に本作はガンダム系ゲームとして初のRPG作品でもある。

「ナイトガンダム」は「人間とモビルスーツ、そして妖精やモンスターが仲良く暮らす不思議な世界」という設定



戦闘は一人称視点のコマンド選択形式。魔法の名称はガンダム用語と独自のものが混在しているため、少しわかりにくい。

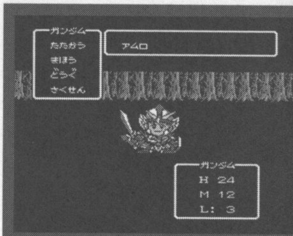
があるように、ファンタジー風の世界観を元にしたカードダスとして商品展開されていたため、その設定をそのままゲームに持ち込んだ形である。複数あるカードダスの同シリーズの中で、本作は「ジークジオン編」が題材となっている。

ゲームデザインは一部で『ドラクエ』のデッドコピーといった辛口のコメントが見受けられるほど似てはいるが、ヒット作の模倣は本作に限ったことではなく、ファミコンで発売されたRPGの多くが『ドラクエ』の影響を受けている。エンカウント率の高さ、移動の遅さなどの問題点はあるものの、全体のデキはそれほど悪くないように思える。

特筆すべき点は、やはりカードダスをそのままゲームに取り入れたことである。RPGにカードゲームの要素を加えた作品といえば『FFⅧ・Ⅸ・X-2』など

シリーズ作品

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	FC
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	FC

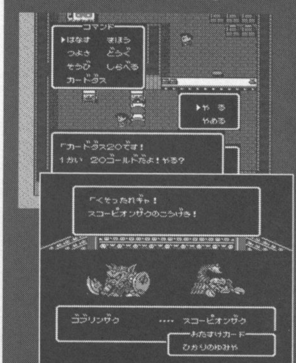


パーティーは初期メンバーの他に、アムロ・セイラ・スレッガ（スレッガー）・ネモがいる。また、各キャラクターはそれぞれ職業が固定されている。

が挙げられるが、本作は9年も前に先取りしていたのだ。

このカードダスバトルは町の中で行うことができ、勝つとフィールドでの戦闘と同様に経験値とお金がもらえるシステム。ゲームクリアとは無関係の要素で、暗号を解読して特別なカードが入手できるという収集家のツボを押さえた遊びも用意されていた。

カードダスバトル



1枚20Gで購入することができ、なにが出てくるかは引いてみるまでわからない仕様である。基本的に味方キャラのカードが強い設定となっており、補助効果があるお助けカードも存在する。

DATA SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語

メーカー/バンダイ
発売日/1990年8月11日

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

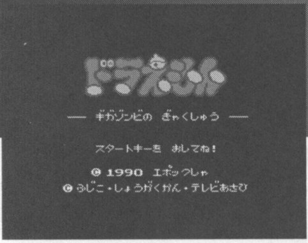
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

FCの他に携帯アプリ版も存在する。中古カセットの値段はかなり安めであり、入手に困るようなことはない。唯一の問題はバックアップの電池だろう。

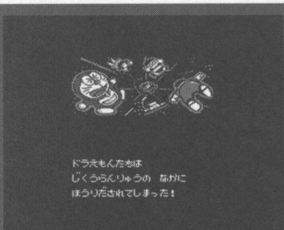
ドラえもんファミリーの一員となって大冒険を!

ドラえもん

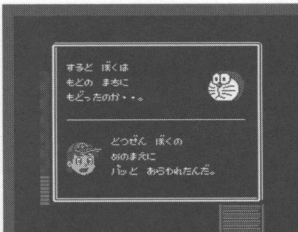
ギガゾンビの逆襲



劇場版の設定を巧みにミックス



ハードの性能を考えればグラフィックの再現度はかなり高めといえ、ドラえもん並びに主要人物の特徴が上手に描かれている。



ギガゾンビによって離ればなれにされてしまった仲間の救出を頼まれる主人公だが、『ドラクエ』のノリで「いいえ」を連発していると…。



物語の設定は劇場版作品で起こった後の話となっているため、映画に登場したキーキャラクターとは再会という形を取っている。

「ガンダム」と並び「ドラえもん」もまたキャラゲーの代表格であり、電子ゲーム時代から現在に至るまで多数のハードでゲーム化され、息の長い活躍を見せている作品である。

ファミコンにおける「ドラえもん」のゲームはハドソンとエポック社2つのメーカーから発売されており、混同されることも多いが、ハドソン版はアクション、エポック社版はRPGである。ちなみにエポック社は本作以前にもスーパーカセットビジョンで「ドラえもん」のゲームを発売している。

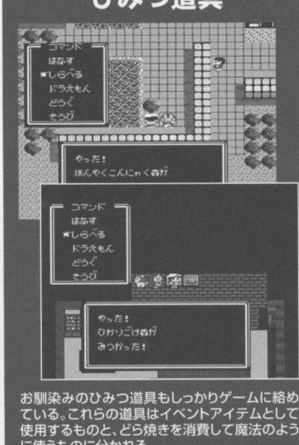
キャラクターの人気に頼りすぎるがゆえに、肝心の設定や作り込みを疎かにして失敗するキャラゲーが多い中、「ドラえもん」のゲームは比較的良作が多く、本作も設定を上手に考えて作られている印象を受ける。

『ギガゾンビの逆襲』という副題は大長編シリーズ及び劇場版「ドラえもん　のび太の日本誕生」に登場する精霊王ギガゾンビに由来するものであり、本作はそこに「のび太の海底鬼岩城」など他の作品をミックスして原作の後日譚のように仕上げているのが特徴。いわば「ドラえもん」ワールドのクロスオーバー作品といったところだろうか。

プレイヤーの分身となる操作キャラクターはドラえもんでものび太でもなく、オリジナルの人物である点も特徴的で、4編に渡りバラバラになった仲間を探してストーリーを進めていく。開始当初は主人公とドラえもんの2人で行動することになるが、魔界編をクリアすると最後まで行動を共にし、その後4人目のメンバーはシナリオの進行によって入れ替わる形である。

魔界編クリア時点でのび太のレベルが1であるため育つまでキツイ、戦闘中に蘇生する手段がない、原作の設定を大切にしているためネズミ系の敵が出現するとドラえもんが麻痺ってしまう…といったように戦闘面での難易度は高めといえるが、鍛えるほどに強くなる仕様なのでレベル上げをがんばればゲームクリアは確実である。

ひみつ道具



お馴染みのひみつ道具もしっかりゲームに絡めている。これらの道具はイベントアイテムとして使用するものと、どら焼きを消費して魔法のように使うものに分かれる。

DATA **ドラえもん ギガゾンビの逆襲**

メーカー/エポック社
発売日/1990年9月14日

定価/6500円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

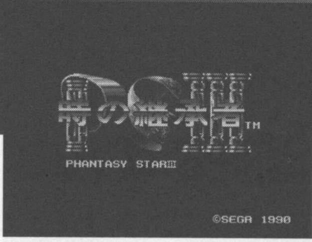
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

数多く存在するドラえもんのゲームの中でも珍しいRPGである本作。名作だとの評判が高い作品だが、箱・説なしなら中古価格は安めである。

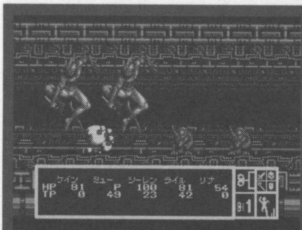
セガの人気RPGシリーズ3作目は微妙な出来

時の継承者

ファンタシースターIII



あと少しもう少しで名作になったかも



戦闘は基本的にオートになっている。通常攻撃以外にテクニック（魔法に相当）も使用可能だが、あまり使うことはない。

セガの人気RPG『ファンタシースター』シリーズの3作目にあたる本作は、ファンから大きな期待を持って迎えられ、大きな失望を与えてしまった作品である。その理由としては前作までのイメージを一新してしまったこと、戦闘が雑であること、ストーリーの練り込みが足りないなどがある。そのため、シリーズのファンの中には本作をなかったものとして考える者もいるほど。前作までとはスタッフが変わっており、制作期間も非常に短かったなど制作側の原因はハッキリしているだけに、じっくりと作り込んでいれば名作になったかもしれない本作は、非常にもったいなく感じてしまう。



パーティは最大5人まで。世代が変わればメンバーも変更されるが、アンドロイドとロボットの2キャラは世代を通して一緒に戦うことになる。

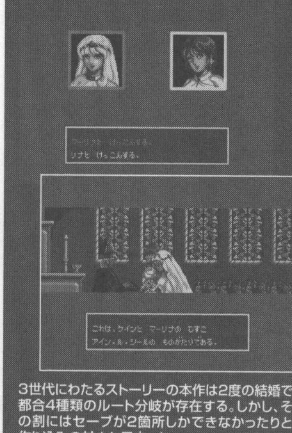


ゲーム序盤でアイテムによって牢屋を脱出すると、ゲームが進行不可能になる。このネタは当時有名で試してみるプレイヤーも多かった。

本作には『ドラゴンクエストV』に先立って結婚システムが採用されており、相手によってルート分岐が発生し、マルチエンディングになっている。ただし、マルチエンディングと言ってもそこまで大きな変化があるわけではなく、全てのエンディングを見るために何度もクリアするまでの価値はない。しかも、計4種類のルートがあるにも関わらず、セーブが2箇所しかできないなど不親切な部分も目立ち、ディレクションの甘さが露呈している。せっかく斬新なシステムを搭載しているのに、それを活かしきっていないというのは何とも惜しい話である。

そして、惜しいと言えば戦闘に関してもそうである。敵が前列・後列に分かれていたり、武器によって攻撃範囲が異なっていたりなど、戦略を活かした戦闘が可能でありながら、基本的にオート重視のためプレイヤーはただ見ているだけになりがち。テクニックに関しても威力のカスタマイズが可能であるなど拘りが見えるのだが、回復以外は無理して使用しなくても構わないという結果になってしまっている。また、序盤から敵が毒攻撃をしてくることが多く、何度もアイテムやテクニックを使うはめになりストレスが溜まる。これは正直勘弁して欲しかったところだ。

結婚によるルート分岐



3世代にわたるストーリーの本作は2度の結婚で都合4種類のルート分岐が存在する。しかし、その割にはセーブが2箇所しかできなかったりと、作り込みの甘さも目立った。

DATA 時の継承者 ファンタシースターIII

メーカー／セガ
発売日／1990年4月21日

定価／8700円

※…MD版の発売日・MD版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	**MD メガドライブ**	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	700円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトは安価に入手可能であり、配信も利用できる。SS版とPS2版は『ファンタシースター（パーフェクト）コレクション』に収録されている。

大行列パーティーが話題に

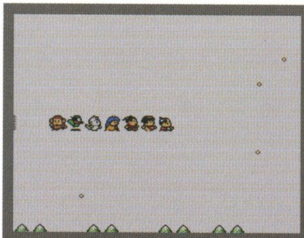
桃太郎伝説II



桃太郎シリーズといえば もちろんアレである



前作の鬼退治から3年が経過し、地下に潜っていた鬼族の王が人間を苦しめだした。というわけで桃太郎、再び出動である。



主要パーティメンバー以外にNPCとして仲間に加わるキャラ全員がフィールド上に表示されるため、大人数パーティが実現した。



戦闘コマンドにはオートが追加され雑魚戦での戦いが楽になった。反対にボス戦では厄介な攻撃を仕掛けてくる者が増え、的確な指示が要求される。

『桃太郎伝説』シリーズは、ファミコンで1作目を発売した後、ハードをPCエンジンに移して『桃太郎伝説ターボ』として主にシステム面のブラッシュアップを図ったリメイクを行った。そのPCエンジン版を元に、様々な要素を追加して新しい物語を展開させたのが本作『桃太郎伝説II』である。

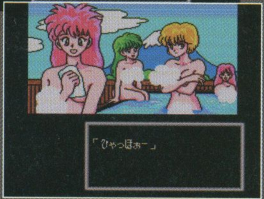
前作と大きく変わった点は、パーティ制になったこと。仲間に金太郎・浦島太郎・夜叉姫を迎えて鬼達と戦っていく形になった。また、前作同様にお供の動物達もNPCとして参加するほか、一時的に仲間になる味方NPCも存在する。ここが本作最大の特徴ともいえる点で、最大20名の大名行列パーティを組むことが可能であった。CMでもその部分を強調しており、PCエンジンの表現能力をフルに発揮した大人数パーティは、インパクト絶大で目玉として取り上げられた。ただし、大人数パーティーを組めるのは一時的な期間に限られる上、実際に20名パーティを実現するにはゲーム中盤過ぎまで移動に便利なひえんの術の習得を放棄することになるので、攻略の観点からすると得策ではない。この部分に鬼退治以上の使命を感じないなら普通にゲームを進めても17名の行列は拝めるので、それで十分であろう。

それよりも我々が全力で寄り道しなければいけないのは、シリーズ恒例のアレ。そう、女湯である。いわゆる「桃風呂」の隠し演出は毎回絵柄が変わるので、作品によって好みが分かれるところだが、『ターボ』と本作においては、なんと胸のポッチまで映し出されるサービスつきである。手順については多くを語らないが、女湯イベントが始まっても決して焦ってはいけない…とだけ伝えておこう。

一方、シリーズの特色であるギャグやパロディー要素も健在で、時には妙な敵に遭遇して理不尽な目に遭いながらも、より個性的になったイベントを楽しめる。

酸いも甘いも





微笑みの大地に出現する奇妙な雑魚敵は健在であり、それらも厄介だが今作では集団で金品を盗むカッパも難敵。反面、グラが向上している分、ご褒美イベントの見応えもアップである。

DATA 桃太郎伝説II

メーカー／ハドソン
発売日／1990年12月22日

定価／7200円

対応ハード: AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

SFC版は『新桃太郎伝説』、GB版は『桃太郎伝説1→2』のタイトルになっている。中古価格はSFC版のみやや高めで、それ以外はかなり安価である。

※…PCE版の発売日・PCE版の定価

人気コミックの世界を巡るメディアミックス作品

魍魎戦記MADARA



原作の世界を踏襲しつつ ストーリーはオリジナル



魔王ミロクによって力を奪われたマダラがタタラによって助けられ、育てられるといった主人公の生い立ちがゲーム冒頭で語られる。

ゲーム誌「マル勝ファミコン」誌上で「魍魎戦記MADARA」シリーズという名でコミック・小説・ゲームなどいわゆるメディアミックス展開をしていた中、ゲーム作品としてリリースされたのが、本作『魍魎戦記MADARA』である。

原作はゲーム雑誌に連載されていた漫画だが、ゲーム製作中に原作が完結していなかったためストーリーはオリジナル色が強い。とはいえ世界観は共通であり、漫画のキャラを操ってその世界を歩き回れるということで原作ファンには堪らない作品となっていた。



陣形や行動などを事前に設定しておけば、戦闘中は何もせずとも自動的に行動する。術やアイテムを使う場合のみコマンド入力に行う。

ストーリーを要約すると、産まれて間もなく魔王ミロクに肉体の各所を奪われ、捨てられた主人公マダラが、成長してミロクを倒すために立ち上がるというもの。奪われた身体はギミック(義体)で補われているため、このギミックを利用した特殊攻撃も使用できる。また、イニシエやシャーマンといった種族ごとに使用できる術(霊術・シャーマン等)が異なるなど、独特の世界観を持つ物語とそれを活かしたゲーム性が味わえるゲームでもある。

戦闘もオリジナリティが高く、動作や攻撃などの設定をしておけば基本的にはオートで進行する。もちろん、途中でアイテム使用などの指示を出すことは可能ではあるが、指示された行動が終わるとオートに戻るといったシステムになっている。

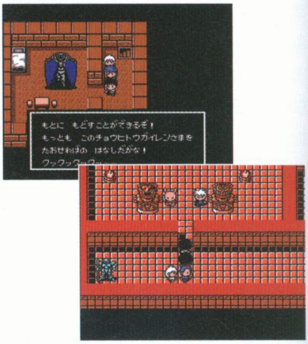
このように独創性の塊ともいえる作品だが、この時期の作品としてはゲーム全体のバランスが良く、評価も高い。発売当時「コナミ初の本格RPG」という触れ込みだったのも納得の作品といえるだろう。

シリーズ作品

魍魎戦記MADARA2	FC



ゲーム版オリジナルキャラであるナユタ。貴重なイニシエの1人なので、仲間に入れた場合はラストまで使用することの多いキャラでもある。




マダラから奪った力を持っている魍鬼八大将軍(中ボス)と戦う際は、若干のアニメーションと共に将軍の全身イラストが表示される。

DATA 魍魎戦記MADARA

メーカー/コナミ
発売日/1990年3月30日

定価/8500円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

中古価格は安めで入手は難しくない。PC-98にも「魍魎戦記MADARA」を題材にしたゲームが存在するが、そちらはADVである。

豪華スタッフによって制作された竜使いRPG

サンサーラ・ナーガ



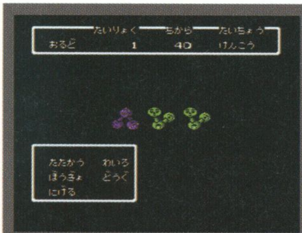
序盤の苦労は買ってでもやれ



裸一貫で村を追い出されることになる主人公。武器・防具が揃っていない序盤はとにかく死にまくることになる。

監督・脚本に押井守氏と伊藤和典氏を、音楽に川井憲次氏、キャラデザインに桜玉吉氏を擁した本作『サンサーラ・ナーガ』は竜使いを目指す少年の冒険を描いた作品。豪華スタッフが集った作品は得てしてその我の強さからまとまりのないものになりがちだが、本作はかなり癖が強いゲームではあるものの、名作といって差し支えないものに仕上がっている。

その癖の強さは特にシステム面に表れており、本作ではどれだけ戦闘をこなしても主人公が強くなることはないのである。これは押井氏の「人間はそんな短期間で強くなれない」という考えからのものであり、主人公のパワーアップはひたすら装備品に頼るしかない。そのため、序盤はレベルを上げながらゆっくりと進むという、ほとんどのRPGで通用する戦略が全く使えないのだ。また、初めの村の近くには弱い敵しか出現しないというお約束もないため、序盤は常に死と隣り合わせなのである。本作をクソゲーであると主張する人もいるが、そのほとんどはこの序盤のゲームバランスの悪さが原因となっている。



キャラデザインは桜玉吉氏。氏の漫画「しあわせのかたち」のミジンコぴんぴん現象を元ネタにした敵も登場。

しかし、本作は竜の卵を手に入れて孵化をさせ、その後一緒に旅立つことができるようになってからが本番。その前にゲームを投げてしまうのはあまりに惜しいことである。序盤の修行が終われば後は竜の育成に熱中するもよし、世界中を旅してまわってもよしと自由度は高い。ストーリーも大人向けでかなり考えさせられるもの。それでいて感動のポイントもしっかり押さえられており、非常に評価が高いものになっている。

シリーズ作品

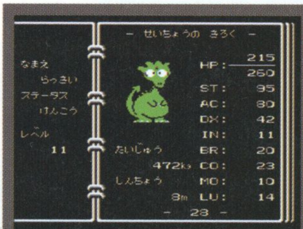
サンサーラナーガ2	SFC・GBA



竜の卵を手に入れて孵化に成功しても、ある程度育つまでは連れ歩くことはできない。それまではひたすら餌を与える作業が続く。







主人公は戦ってもレベルが上がることはない。竜をどのように育てていくかが本作の肝になっているのだ。

DATA サンサーラ・ナーガ

メーカー/ビクター音楽産業
発売日/1990年3月23日

定価/7500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	**GBA ゲームボーイアドバンス**	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

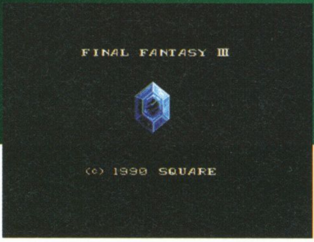
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

初代がFC、続編がSFCで発売されており、GBA版はそのカップリングとなっている。中古価格はGBA版のみかなり高価である。

※…FC版の発売日・FC版の定価

シリーズ初のミリオンセールスを達成

ファイナルファンタジーIII



種類豊富なジョブが話題を呼んだ

2作品をリリースして着実に固定ファンを増やしてきた『FF』ブランドはさらなる成長を遂げ、シリーズ3作目『ファイナルファンタジーIII』を市場に投入した。前作から1年余、ライバルの『ドラゴンクエストIV』発売から約2ヶ月後のことであった。

さらなるスケールアップを図るために用意した4メガビットROMは折しも『ドラクエIV』と同じで、これまで差別化を徹底してきた『FF』は果たしてどう進化したのか? 前作においてかなり特徴的なシステムを採用してきただけに注目された。

そこでスクウェアが導き出した答えは洗練であった。本作は全般的に1作目を発展させたゲームスタイルとなっており、ジョブシステムやレベルと経験値の概念の復活。キャラクター関連では、デフォルトネームが設定されていた前作と異なり、主人公は再び光の戦士達という名称が使われ、クリスタルを巡る冒険が描かれている。

今作におけるジョブシステムはストーリーと密接に関係しており、クリスタルから職を得られる仕組みで、ゲーム開始時は最下級職といえるたまねぎ剣士(最高レベルまで鍛え抜けば最強になるが)以外の選択肢はないが、プロローグを終えるとジョブチェンジが行えるようになり、以後シナリオの進行に合わせて職が増加していく。有用なジョブは限られているとはいえ、その種類は全22種類にも及びファンを



戦略性のあるバトルが『FF』シリーズのウリでもあるが、ジョブチェンジを上手く使えば特定の場面で戦闘が非常に有利になる。

驚かせた。また、ジョブチェンジは換装システムとでもいうべきか、職を変えると外見も変化するという見た目にもこだわったものであった。

外見的な特徴でいえばダメージの視覚化も画期的な手法であった。当時のコマンド式RPGといえば『ドラクエ』のようにテキストウィンドウでダメージを表示する方式が当たり前だったが、本作はダメージを与えられたキャラに直接数値がポップする技術をイチ早く取り入れていたのだ。



度胸試しのつもりで入った洞窟で4人のみなしご少年たちはクリスタルから啓示を受け、世界を覆う闇を振り払う旅に出る。



今作では1作目と同様に主人公たちに個別の設定がなく、4人の少年達は光の戦士と呼ばれているが、物語は『I』と関連がない。

召喚魔法の登場



召喚魔法も『FF』の代表的な特徴であり、ここで初登場した。本作では白・黒・合体という3種類の分類があり、幻術師は白or黒をランダムでしか使えない。

DATA ファイナルファンタジーIII

メーカー/スクウェア
発売日/1990年4月27日

定価/8400円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

DSとPSPのリメイク版はかなりのアレンジが施されており、内容はFC版と大幅に異なっている。FC版は安価であり、両方プレイしてみるのも一興だ。

※…FC版の発売日・FC版の定価

『FF』のフォーマットが完成しつつあった



クリスタルを巡る旅
二層世界を旅して4大元素のクリスタルを目指すのが当面の目的である。



作品によってだいぶ容姿が変わっていたりもするが、モーグリが初めて登場したのも本作である。リメイク版はモグネットでも活躍する。



特殊なチョコボ
チョコボくさい場所でギサールの野菜を使うと、でぶチョコボが出現し、荷物を預かってくれる。

ジョブに付随するシステムで重要なのが熟練度である。熟練度は前作のシステムに近い形で、戦闘中の行動によって上昇し、当該ジョブのアビリティやステータス値がアップする仕組み。従って、単純にレベルを上げるだけではプレイヤーキャラクターは強化されない。1回の戦闘で得られる熟練度経験値は上限があり、前作のように意図的に戦闘を長引かせても無意味であるが、上手に熟練度を上げるには行動の遅いジョブは防御を行うなどの一工夫が必要であった。

加えてジョブは強弱の差が顕著なので、上位互換のジョブに就けるようになったら早々に切り替えることも重要である。ただし、特にこだわりがなければ最終的に入手できる強力なジョブ、忍者と賢者に固定されると思われるので、それらを入手するまで程々の育成で凌ぎきるという手もある。本作は補助系呪文が非常に有効であるため、効率重視のプレイをする、あるいは戦闘が難しいと感じるなら、ヘイストなどの補助系白魔法を重ね掛けすると良い。

また、熟練度には隠しパラメーターで直接攻撃を補正する手熟練度というものがあり、「たたかう」や物理系アビリティを選択すると数値がカウントされ、手熟練度が上がると攻撃威力と回数もアップする。本作では左右の手に武器を装備することが可能ゆえ、物理職はこの要素を活かして盾を持つより二刀流で戦った方が強いキャラが育成できたのである。1作目からメインプログラマーとして開発に携わってきたナーシャ・ジベリ氏は、本作を最後に『FF』から離れてしまったが、これだけ複雑なシステムをファミコンに詰め込んだとはやはり途轍もない天才である。前2作が複数のハードでリメイクされているのに対し、本作はニンテンドーDSの時代までそれが行われなかったのはプログラムが複雑で移植が困難であったからだともいわれている。

システム面の解説にスペースを割いてきたが、召喚魔法をはじめ機能面ではオートターゲットやバックアタック、キャラではモーグリといったように、後の『FF』に紡がれた要素が多々あることも強調しておきたい。





クリスタルタワー
本作のラストダンジョンであるクリスタルタワーは内部にセーブポイントがなく強敵を相手に進んでいかなければならないため、ここで挫折してしまうプレイヤーも少なくなかった。



ダンジョン数はそれほど多くないが、魔法でカエルやこびとにならないと進めない場所などがあり、特殊条件下の冒険を堪能できる。



最弱であるはずのたまねぎ剣士は、カンストまで鍛えるとステータスが最高値になる。最強武具のオニオンシリーズを装備できるのもこの職だけだ。

シリーズの評価を決定づけたオリジナルストーリーの2作目

デジタル・デビル物語 女神転生II



原作の名前のみを借りたオリジナルの話

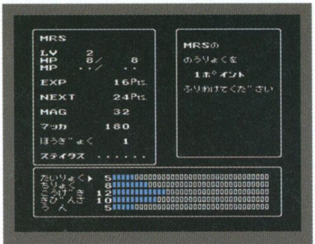
前作から3年の間をおいて発売された本作はタイトル名こそ「デジタル・デビル物語」であるものの、既に原作の名残は跡形もなくなっており、完全なオリジナルストーリーとして発売された。しかし、システム的には前作を踏襲している部分も多くあり、決してファンを置き去りにするようなことはなく、逆に本作で『女神転生』の世界観が固まったと言える。また、本作の後に発売される『真・女神転生』には本作をベースにしている部分も見られ、シリーズの中で本作の占める位置は非常に重要なものなのである。

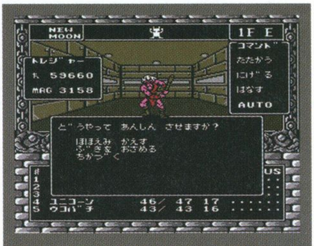
本作の舞台となっているのは最終戦争後の東京である。RPGの多くが架空の世界を舞台にしているのに対し、架空の未来ではあるが日本の1地域でゲームが進行するのは、非常にリアリティ溢れる設定であった。また、この東京には前作に存在しなかった2Dフィールドが加わり、3D一辺倒であった前作よりも遊びやすくなっている。

ゲームは京浜第3シェルターから始まり、主人公が前作のダイダロスの塔を模した「デビルバスター」をプレイすることになる。そして、ゲームクリア後にパズズが現れ主人公たちを救世主として崇め始める。この時点では主人公の相棒は友達なのだが、後にヒロインと行動を共にし、友達とは袂を分かつことになる。その後は池袋・新宿・上野といった東京の主要地域を中心に物語が進んでいき、最終的には魔界にまで足を伸ばしていく。

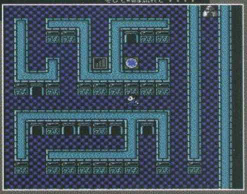

悪魔合体にはより高度な仲魔を作り出せる3身合体と、仲魔のランクを上げられる精霊合体の法則が新たに加わった。

前作のダンジョンもかなりのボリュームであったが、本作はさらにその上をいくほど。2Dのマップが増え遊びやすくなったとは言え、その難易度はかなり高かったのである。しかし、シナリオの完成度は前作よりも遥かに上であり、先を見たいという気持ちで、ダンジョンが多少キツくても続けさせるだけの魅力が存在していた。完成度の高さでは『真』が上かもしれないが、荒削りながら本作にもそれに負けない面白さが詰まっていたのである。


レベルアップ時に上昇させるパラメーターを自由に選べる仕様は前作譲り。滅茶苦茶な割り振りでも一応クリアは可能である。


悪魔との会話は前作と比較して大幅にバリエーションが増えた。ただし、仲魔になる悪魔の種族が決まっているのは前作と同じである。

ゲームの舞台は2036年



シェルターに住む主人公と友達が「デビルバスター」というゲームをプレイするところから物語は始まる。ゲームクリア後シェルターに異変が起こり、主人公達は外の世界へ旅立っていく。

DATA デジタル・デビル物語 女神転生II

メーカー/ナムコ
発売日/1990年4月6日

定価/7800円

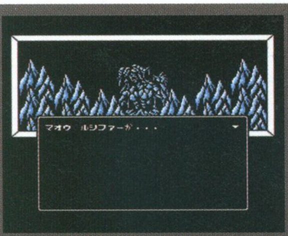
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

他ハードへの移植はリメイク版が『旧約・女神転生』に収録されているのみである。また、携帯アプリでFC版を移植した物が遊べる。

真のラスボスは口に出すのも憚られる



今作のラスボスは…?
前作のラスボスであったルシファーは銀座の地下で凍りづけになっている。

前作で好評であった悪魔との会話や仲魔システムなどは継承されており、より進化したものになっている。また、悪魔合体には新たに3身合体や精霊合体が加わり、より複雑な仕様になった。どうしてもそのシナリオに目が行きがちな本作であるが、その他にもバッテリーバックアップによるセーブ機能の搭載、各町に設置されているチェックマンによるワープ、オートパイロットなど、ユーザーフレンドリーな部分も多く存在する。また、カジノも設置されており、シリアスなゲームながらプレイヤーの息が詰まらないようにとの

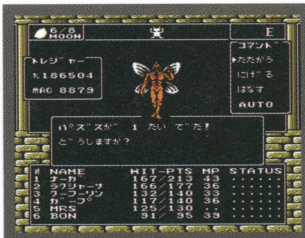


ゲーム中盤に魔界で起こるイベント。クチナワの剣が入手でき、ナーガが仲魔に加わる美味しいイベントだ。

配慮もある。

そして、本作にはマルチエンディングが採用されており、中ボスであるバエルを倒した後にその化身であるカエルを踏み潰すか、連れて行くかの分岐がある。カエルを潰してしまった場合にはノーマルエンディングが確定し、サタンを倒したところでゲームが終了する。連れて行った場合には前作のラスボスであったルシファーを仲魔にすることができ、サタンを倒した後に真のラスボスと戦うことになる。

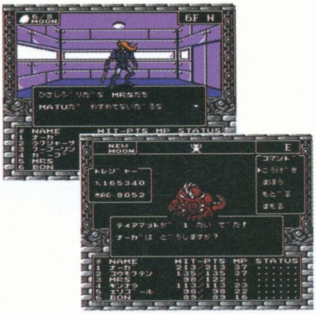
その真のラスボスとはY.H.V.Hである。この4文字のアルファベットは、いわゆる「ヤハウェ」と呼ばれる存在であり、旧約聖書における唯一神を表す。このY.H.V.Hを倒すことが本作の真のエンディングルートなのだ。シリ



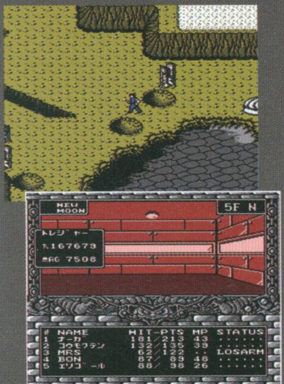
パズズの最期
ゲーム序盤から主人公を救世主扱いしていたパズズとは最終的に対立し戦うことになる。

ーズの中でも本作と『真・I』『真・II』は非常に宗教色が強いものになっているのだが、特にこの唯一神を形に現しなおかつ倒してしまうという行為は相当に危険なことである。

当然、上記の3作は海外では発売されてはいないのだが、一部のマニアにカルト的な人気を博しており、無断で翻訳されたものが海賊版として出回っているという。信仰心が強い一神教信者にとっては卒倒してしまいそうな内容なだけに、海外ではプレイにさえ危険が伴う。それがコンシューマー機で普通に売られている日本という国は、やはりクレイジーなのだろう。



地上は2Dダンジョンは3D



東京を舞台とした2Dマップ上を移動し、建物の中や地下へ入ると3Dダンジョンになる。いわゆる『Ultima』方式だが、終盤は3Dダンジョンの比重が増してくる。

カジノ



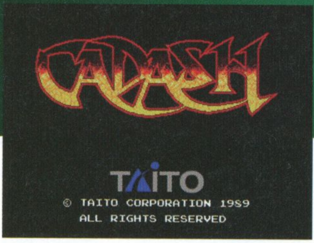
カジノは有明・後楽園・バエル城にあり、スロット・ビッグアンドスモール・コードブレイカーの3種類が遊べる。ここではお金のほかに役立つアイテムも入手できるので素通りはもったいない。



仲魔が生き残っていても主人公とヒロインが死んでしまえば全滅扱いとなる。特に敵の即死魔法は恐ろしい存在だ。

アーケードで本格的RPGが堪能できた

カダッシュ



横スクロール アクションRPG



4種類のキャラから1人を選んでゲームスタートだが、職業によって難易度がかなり変わってくる。また、2人協力プレイも可能である。



敵を倒して一定の経験値に到達すればレベルが上がり、僧侶や魔法使いは魔法を覚えることもある。また、忍者は極端にレベルアップが遅い。



全体的に渋い雰囲気とグラフィックだが、何故かお姫様のみアニメ調。これは明らかに後付けの絵だと思われる。

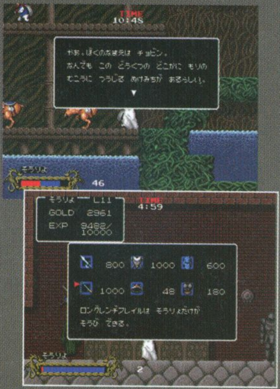
近年におけるゲームセンターの衰退は非常に嘆かわしい出来事ではあるが、家庭用ハードの進化によってわざわざゲームセンターへ足を運ぶ必要がなくなったのも事実であり、時代の流れとして仕方がないことだろう。しかし、本作が稼働していた時代はアーケードゲームの性能がコンシューマー機を大きく上回っていた時期。ただ、1プレイごとにお金が必要である、長時間にわたるプレイに適さないなどの理由から、ことRPGという分野では家庭用ハードやPCが圧倒的に優位に立っていた。

この『カダッシュ』はそんな時代においてアーケードでRPGを再現したもの。かなりアクションゲームよりではあるが、RPGのシステムやシナリオはしっかりと搭載されており、様々な制約がある中でよくできた作品であると言えよう。

選択可能なキャラは4種類存在し、それぞれ異なった特徴を持っている。当然ながらキャラによって難易度も違えば攻略方法も違ってくるため、1度クリアした後でも飽きずに楽しむことが可能であった。アーケードゲームらしい特徴としては常に時間制限があり、長時間プレイが不可能になっていることや、ゲームオーバー時に追加コインでコンティニューが可能になっている点などがあげられる。本作ではボスがかなり強力であるが、あまりゲームが得意でない人でも連コインでクリアが可能になっている。逆に1コインでクリアするには相当な慣れと腕が必要である。このあたりは実にアーケードゲームらしい仕様だ。

本作はPCエンジンに移植されているが、アーケードとは異なり時間制限がなくなっている。そのため、序盤から経験値とお金を充分に稼ぐことが可能だ。もともと本作はアーケードの制約上で作られたもの。それを家庭用ハードに移植してもボリューム不足は明白で、評判はイマイチであった。

王道的アクションRPG



簡単な謎解きやショップでの買い物など、RPGの王道的要素が揃っている。ただし、ゲームクリアまでの時間は家庭用のゲームと比べると圧倒的に短くなっている。

DATA カダッシュ

メーカー/タイトー
発売日/1990年3月

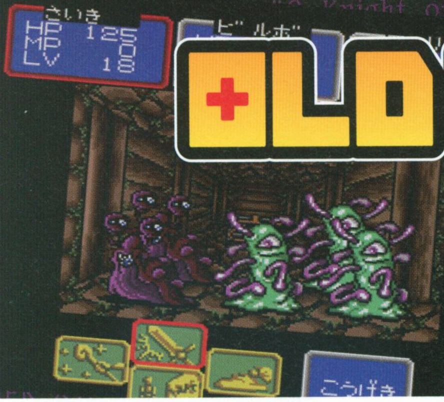
定価/―

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

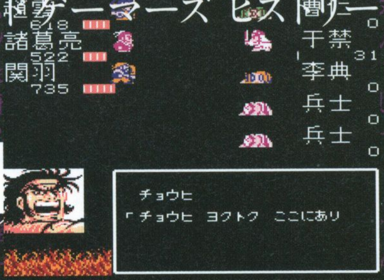
オリジナルはアーケードゲームでPS2版は『タイトーメモリーズ』に収録されている。バーチャルコンソールの配信はPCE版。

※…AC版の発売日



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1991年

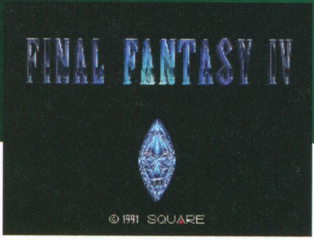






SFC時代を迎えトップブランドの仲間入りに

ファイナルファンタジーⅣ



ATBの導入でリアルタイム戦闘が可能に

ライバルである『ドラゴンクエスト』の5作目の開発が遅れていたという面もあるが、スーパーファミコン時代になってからは『FF』シリーズが先手を打つ形で新作を披露していった。

しかし、スクウェアもソフト開発が万事順調だったわけではなく、この『ファイナルファンタジーⅣ』は元々シリーズ5作目の『Ⅴ』として登場する予定であった。本来の『Ⅳ』はファミコンソフトで企画されたものであり、コンセプトが練り上げられたが、実開発には至らずお蔵入りしてしまったため、本作がスライドして『Ⅳ』になったという経緯がある。その件に関連して前3作でシナリオを手掛けてきた寺田憲史氏が、経営陣との間に軋轢が生じ降板してしまうという事態も起こっていた。ちなみにお蔵入りとなった方の『Ⅳ』は、紆余曲折を経て後に『聖剣伝説2』として発売されている。

主要スタッフの離脱、鳴り物入りの新ハードで早期参入と、不安を覗かせる一面もあったが、完成した『ファイナルファンタジーⅣ』はそんな不安を一蹴するデキであった。

語るべき点は多々あれど、本作の特徴を真っ先に挙げるならATBの導入である。これはActive Time Battleの略称で、端的にまとめてしまえばプレイヤーはコマンドを入力する期限が設けられていて、それを過ぎると順番を無視して敵に攻撃されますよということであるが、文字通りターン制バトルが主流だったそれまでのRPGと打って変わり、コマンド式のバトルでありながらリアルタイムで戦闘が展開するという驚きのシステムを採用したのである。無論、ライトユーザーを考慮してATBの調整は設定で可能であったが、長考が許されない状況下において、『FF』特有の戦略性を重視する方向性が重なり、スリリングかつ緊張感のある戦闘が楽しめるようになったのは革命的であった。

余談だが、この技術に特許を取得したスクウェアは『FF』シリーズ以外でも同社のRPGにATBを採用しており、合併したとはいえ、現在では最大のライバルであった『ドラゴンクエストX』にも同様のシステム（ATBの公言はないが）が導入されている。

シリーズ作品	
ファイナルファンタジーⅤ	SFC·PS·GBA·etc.
ファイナルファンタジーⅥ	SFC·PS·GBA·etc.

※SFCで発売されたもの

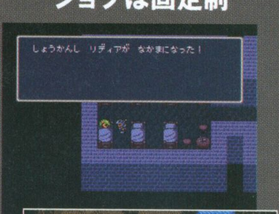


本作の主人公セシル・ハーヴィはバロン王国の飛空艇団・赤い翼の隊長で、王の命令で水のクリスタルを奪う任務を遂行するが…。



シナリオに沿ってパーティーメンバーが頻繁に入れ替わるのも本作の特徴。そのため離脱して再加入したキャラにはレベル補正が入る。

ジョブは固定制





終盤までメンバーが固定されないためか、前作のようなジョブチェンジの概念はなく、キャラクターのジョブは固定されている。また、各キャラには固有のアビリティコマンドが存在する。

DATA ファイナルファンタジーⅣ

メーカー/スクウェア
発売日/1991年7月19日

定価/8800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	1200円
Xbox Live Arcade	未配信

『FF』シリーズの中でも最も多くのハードに移植・配信されている。左記のほかにも携帯アプリやiPhoneなどでも遊ぶことが可能だ。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

『FF』らしさが明確に見えてきたSFC時代



シリーズ最多の5人PT
シチュエーションによりパーティー人数は増減するが、最大で5名が戦闘に参加する。

『FF』の歴史は『ドラクエ』との戦いでもあるので、頻繁に差別化の話題を出させてもらっているのだが、前述のATB、そして独特の世界観、それを表現する映像美を継承させていったことで『FF』のブランドが確立していった。映像美という点では、CD-ROM媒体になってからの方が真価を発揮しているが、『FF』が美しいグラフィックと認識されるようになったのはSFC時代から。つまり、本作がその基盤を築いたといえる。

美しいといえば音楽もまたそうである。有名なエピソードだが、本作よりも先にエニックスが発売した『アクトレイザー』のクオリティの高さに驚愕し、スタッフが楽曲を1から作り直したという話がある。これは2012年に開催された「FINAL　FANTASY展」のトークイベントにおいて植松氏本人が作り直しではなくサンプリングをし直したと発言しており、逸話が正確でないことが判明したが、ライバル社の作品がきっかけで歴代シリーズの中でも良質で美しいと評価される本作の音楽が完成したのは事実である。また、主にセシルとローザの会話シーンで挿入曲として流れる「愛のテーマ」は、教育芸術社が発行している小学6年生の音楽教科書にも掲載されている。いうまでもなくゲーム音楽が教科書に採用されるのは異例である。

中世風の世界に機械文明であったり、SF要素がミックスされているのが『FF』シリーズの特徴でもあるが、本作では地球を飛び出し宇宙、月にまで世界が広がっており、月の民と人類の存亡を賭けた戦いという壮大なテーマが描かれているため、シナリオは全体的に重めである。しかし、殉死したと思われた仲間が生きていたというパターンが多いので、これもある種『FF』の特徴になっている「仲間の死に直面する」場面は実はそう多くない。また、月が物語に関係するという設定は『Ⅷ』『Ⅸ』でも用いられている。



前作から登場した召喚獣（幻獣）も種類が増加し、レアドロップで入手可能な隠し召喚獣も存在する。写真のアスラは本作にしか登場していない。



犠牲
実は死んでなかったりするのだが、仲間のために命を張るシーンというのが目立つ作品である。

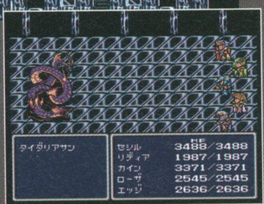
基本的にはシナリオに重点を置いた一本道ゲームであるが、難易度の点ではSFC3作品の中で最も高いといわれており、低年齢層の要望に答える形で海外版をベースにした『イージータイプ』が3ヶ月後に発売された。





月世界

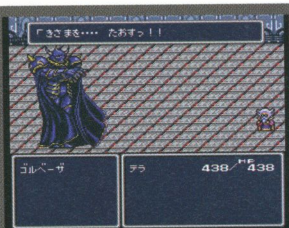




ゲーム終盤は月世界で物語が展開し、さらに最終盤に差し掛かるとボスラッシュが待っている。ここで各種ボスを倒すとリボンやラグナロクなど、貴重な装備を入手できる。

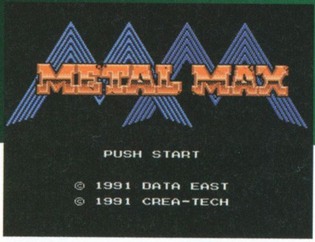


主人公のセシルは暗黒騎士というジョブだが、ゲーム中盤からパラディンとなり能力値が上昇する。また、若干の白魔法を唱えることも可能。



セシルの兄ちゃんサイズデカすぎだろというツッコミはさておき、イベント戦闘も本作の見どころのひとつである。

メタルマックス



ミヤ王が作った破天荒型RPG

本作発売当時のTVCMで「竜退治はもう飽きた!」の過激なキャッチコピーが踊っていた。これはもちろん『ドラゴンクエスト』を始めとするファンタジー路線のゲームを指しており、これまでの常識を打ち破る内容で王道RPGに真っ向から勝負を挑むという宣戦布告であった。

…とはいえ、データイースト自身もこの『メタルマックス』を発売する前は、『ヘラクレスの栄光』シリーズでバリバリのファンタジー作品を手掛けていたり、本作のゲームデザインを担当したファミコン神拳でお馴染みだったミヤ王こと宮岡寛氏は『ドラクエ』のロト三部作の開発に参加していたりしたわけで…。とまあ、その辺のツッコミは置いておくとして、本作が既存のジャンルに囚われない斬新なものであったことは確かである。

別のキャッチコピーで「戦車と人間のRPG」とあるように、本作は文明が崩壊し荒廃した近未来の中で主人公が戦車を駆りモンスターハンターとして生きていくという設定である。戦車を含め乗り物の総称を「クルマ」と呼んでいるが、従来のRPGにおいて乗り物は移動手段であり、『スパロボ』のようなS-RPGは別として、搭乗したまま敵とエンカウントする作品はあっても戦うのはあくまで生身の主人公。乗り物自体が武器となる発想はなかった。

ただし、常時戦車に乗って戦う仕様ではなく、序盤に戦車を入手するまでの間や地形により通行できない箇所があるなど、必要に応じて人間が戦う場面があるため、アイテム・装備類も人間用・戦車用に分かれている。

戦車に関しては主砲・副砲・S-E・シャシー・エンジン・Cユニットの6パーツが存在し、これらは敵の攻撃を受けると破損、あるいは大破する恐れがある。それを防ぐには装甲タイル(SP)を貼りパーツを守る必要があるが、戦車の総重量は決まっており、パーツと装甲タイルの重さが許容値をオーバーすると走行不能となるため、注意である。また、戦車はカスタマイズが可能となっており、これが『メタルマックス』シリーズの目玉にもなっている。

シリーズ作品	
メタルマックス2	SFC・GBA・DS
メタルマックス3	DS
メタルサーガ 砂塵の鎖	PS2
メタルサーガ 鋼の季節	DS

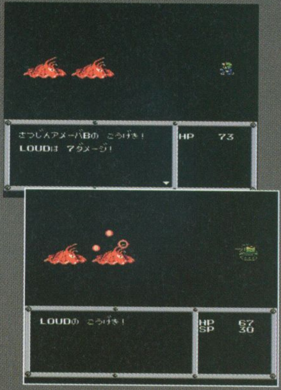


モンスターハンターとして生きていきたい息子とそれを良しとしない父親。衝突の末、主人公は勘当されてしまうがここからハンター生活が始まる。



ハンターになったからといって、その道で生きていくには戦車(クルマ)がないとどうにもならない。というわけで、最初は徒歩で戦車探しの旅に。

戦車での戦闘がメイン



本作は生身、戦車の2つの状態で戦闘を行えるが、与ダメージの差は歴然で後者の方が大きい。ただし、主砲を撃つのに金が掛かるので、弱い敵には副砲を使って攻撃するのが基本である。

DATA メタルマックス

メーカー/データイースト
発売日/1991年5月24日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

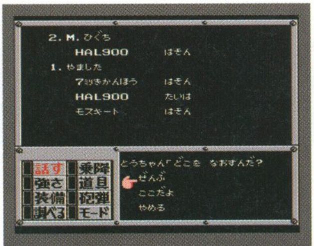
リメイク作であるSFC版『メタルマックス リターンズ』と共にVCで配信中。中古ソフトも共に比較的安めに購入可能である。

※…FC版の発売日・FC版の定価

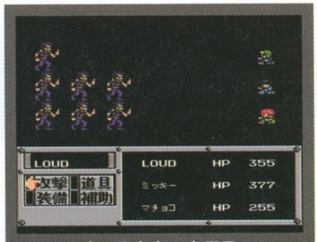
閉塞感のない自由な作風で固定ファンを掴んだ



賞金首を狙って一攫千金
賞金首ボスもランダムエンカウントが基本なので、戦うには座標を探して遭遇待ちをする必要がある。



戦車が壊れると修理代が掛かるのだが、とうちゃんのところに持っていけば全部タダで直してくれる。故にワープアイテムのドッグシステムは必携。



キャラクタークラス
主人公はハンターだが、メカニック・ソルジャーを生業にした仲間もいる。ソルジャーは肉弾戦も◎。

カスタマイズはその気になれば救急車に主砲を取り付けるといった強引な改造も可能だが、無理なオーダーには相応の金が掛かるようになっている。改造の内容はともかく、このゲームはとかく金が必要。一流ハンターたるものGを稼いでナンボなのである。

金策方法は効率の良い雑魚を倒して…という地道な方法もあるが、賞金首制度を利用すれば大金を稼げる。これはストーリーとは別に用意されたボスを任意で討伐する方式になっており、シリーズを通じた特徴でもある。ちなみに近年では同様のシステムを『FFXII』がモブハントとして導入している。

同じく金策に関係する要素として、本作には埋蔵アイテムというものがある。これは「じらいたんちき」や「きんぞくたんちき」を使用して座標をサーチすればGやパーツ類が拾えるというものなので、やり込み要素のひとつともいえる。なお、拾える物の中には戦車も含まれていたりもする。

このように既存のRPGにはなかったものを多々実装している点が本作のセールスポイントであったが、自由度の高さも評価に繋がっている。このゲームは大まかなストーリーの流れは敷かれているものの、ハンターとして独り立ちした後は攻略の順序もなく、強制的に行動の制限をされることもないというなんともフリーダムなゲーム性なのである。さらに遊ぶのも自由なら止めるのも自由という徹底ぶりで、本作はエンディングのタイミングさえもプレイヤー自身が決められるのだ。

エンディングの条件はズバリ引退である。ストーリーは主人公の父親であるとうちゃんにハンターになるのを反対され勘当状態（それでも主人公が壊した戦車をタダで何度でも直してくれるのだが）になるも、主人公は我が道を進む…といった感じなのだが、ゲームはとうちゃんに引退を告げた時点でエンディングが開始されるのである。もちろんラスボスに相当するキャラも存在するのでその討伐が目標だが、ラスボスを倒しても引退を拒否すれば好きなだけこの世界に居られる。こうした奔放なシステムが高く評価され発売から20年以上経過した現在でも熱狂的なファンに支持されているのだ。



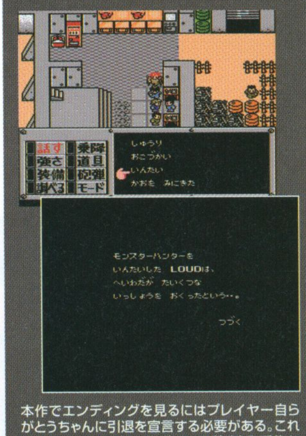


モンスターハンターとはいえ、時にはギャンブラーになることも。資金繰りの苦しい序盤はフロッグレースのお世話になることもしばしば。



お尋ね者というだけあってやたらに強い賞金首も。全滅してしまった場合のペナルティはないが、仲間は加入した場所に死体放置されるので注意。

引退システム



本作でエンディングを見るにはプレイヤー自らがとうちゃんに引退を宣言する必要がある。これはモスキート（最初に入手できる戦車）入手後ならいつでも行える。

現在まで続くシャイニングシリーズの始祖

シャイニング&ザ・ダクネス



セガ入魂のシリーズ 1作目はやや失敗か

RPGの大作がほとんど存在しないといわれるセガハードの中で、常に劣勢でありながら奮闘を続けたゲーム。それがクライマックス開発の『シャイニング』シリーズであり、本作『シャイニング&ザ・ダクネス』はその第1作目となる存在だ。システム的には3Dダンジョンのターン制戦闘を採用しているが、当時既に3Dダンジョンの作品は人気が出にくいことが分かっていたはずである。なぜ、本作がこのような形態をとったのか疑問であるが、この失敗によって2作目に、S-RPGの傑作『シャイニング・フォース』が生まれたのであるから結果オーライということだろう。

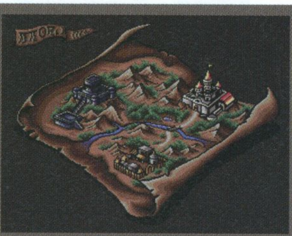
本作では様々な部分にアニメーション処理が施してあり、例えばダンジョンの表示自体もそうである。また、敵キャラの登場シーンはさらに凝っていて、通路の曲がり角から横歩きしながら登場するもの、宝箱の中から這い出してくるもの、通過しようとした水たまりから突如現れるものなど、プレイヤーを驚かせてくれる。

また、戦闘中や町中での操作方法も十字キーの上下左右にコマンドが振り分けられており、慣れてくれば非常にスムーズな入力が可能であった。そのうえ、魔法にも種類ごとのアイコンが用意され、なるべく文字が少なく直感的に理解できるようなインターフェイスが構築されている。

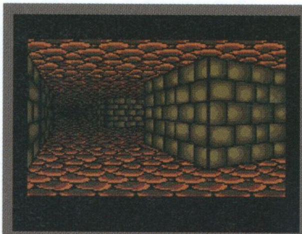
そのほかにもオートマッピング機能なども装備され、ユーザーフレンドリーな作りでRPGファンに幅広くアピールしようとしているのが見える。実際、本作はかなり大きなプロジェクトだったようで、当時は雑誌に大きく取り上げられることも多かった。そして、作品自体の完成度も高かったのだが、セールス的にはあまり成功せず、セガはRPGに弱いという汚名を返上できなかったのである。

シリーズ作品	
シャイニング・ウィズダム	SS
シャイニング・ザ・ホーリィアーク	SS
シャイニング・ソウル	GBA
シャイニング・ソウルII	GBA
シャイニング・ティアーズ	PS2
シャイニング・フォース ネオ	PS2
シャイニング・フォース イクサ	PS2
シャイニング・ウィンド	PS2
シャイニング・ハーツ	PSP
シャイニング・ブレイド	PSP
シャイニング・アーク	PSP

※シャイニングシリーズからS・RPG作品を除いたものを掲載



フィールドは城・町・ダンジョンの3つで構成される。いずれの場所でも主人公視点の3D表示が基本となっている。



セガマークIIIの『ファンタシースター』などと同じタイプの3Dダンジョン。滑らかなアニメーション処理が特徴である。

敵の登場シーン



一部の敵は登場シーンがアニメーション表示される。全体的に地味な印象が拭いきれない本作において、他のRPGとの差異を強調するのがこの演出だったのだ。

DATA シャイニング&ザ・ダクネス

メーカー/セガ
発売日/1991年3月29日

定価/8700円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / **MD メガドライブ** / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	700円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフトは非常に安価に入手可能。他ハードへの移植は行われていないが、Wiiのバーチャルコンソールで配信されている。

ドラクエを期待した層には不評であった



3人パーティ
主人公のほかに僧侶のビルボと魔法使いのマーリンが仲間になる。



十字キーの上下左右にコマンドが振り分けられており、戦闘時もスムーズにコマンドの選択が可能である。



安心のオートマッピング
マッピングの手間は省けたが、それでも3Dダンジョンは多くの人に敬遠される存在だった。

本作のストーリーは行方不明の王女と、その護衛の騎士である父を捜すために、主人公がいにしえの神殿へと向かうというもの。メインとなる神殿の1階を探索後、僧侶のビルボと魔法使いのマーリンが仲間になる。その後、力・勇気・真実・英知の4つの洞窟へと冒険が広がっていき、再び神殿が冒険の舞台となる。ストーリーを進めていくうえで、大きな障害となるような謎はなく、攻略本などに頼らなくてもクリアすることは難しくなかった。また、イベントもかなり豊富で、地味になりがちな3Dダンジョンを盛り上げるための工夫に満ちていた。

本作を制作したクライマックスは『ドラクエ』シリーズのスタッフであった、内藤寛氏と高橋宏之氏によって設立された。そのため、本作発売前は『ドラクエ』のスタッフによって作られたRPG、との宣伝文句が多用されていた。しかし、実際に出来上がった本作には『ドラクエ』らしい部分は全くなく、ユーザーからは不満の声も聞かれた。やはり、当時のプレイヤーにとってのRPGの基準は『ドラクエ』であり、本作にもその路線が期待されていたのだと思われる。

その後、高橋氏はクライマックスを離れ、ソニックを設立。『シャイニング』シリーズの開発を続けることになる。現在では『シャイニング』シリーズは様々なメーカーが開発を行っているが、オールドゲーマーにとってはやはり高橋氏のイメージが強いゲームである。久々に氏の作ったシリーズ作品を遊んでみたいと思うのは筆者だけではないはずだ。ちなみに内藤氏はその後もクライマックスに残り、『ランドストーカー』や『レディストーカー』といったゲームを開発。現在でも様々なハードで多数のゲームを開発し、その活躍は続いている。







メインの神殿は5Fまであり、それに4つの洞窟が接続している。ダンジョン内にはレアな敵やアイテムもあり、ゲーム終了後も楽しめる作りだ。

その他の演出



魔法発生時のエフェクトが派手であったり、イベントがアニメ表示だったりと、全体的に演出に拘りが見える。それでいてゲームバランスも良好のため3Dダンジョンの入門用にもピッタリだ。

シャイニングシリーズ



S-RPGである『シャイニング・フォース』シリーズやアクションRPG・2DRPGなど様々な形態に発展を遂げ、近年はアーケードゲームにまで進出している。

天地を喰らうII
諸葛孔明伝



前作を受け継ぎながらよりパワーアップした



シナリオ的には前作とかぶる部分も多い。原作はあくまで漫画であり、史実とも物語とも異なるので注意したい。

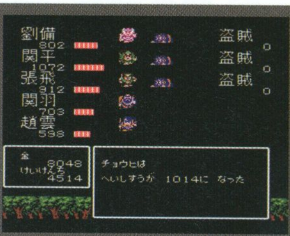
前作において司馬懿を倒し、漢王朝による統一国家を作り上げることに成功した劉備玄徳だが、本作では時代が巻き戻しになり、再び袁術と戦う場面からゲームがスタートする。本作も基本的には漫画を原作としながら、その原作とも史実とも異なるオリジナルストーリーが展開する。

システム面では前作から大きな変化は見られないが、ゲームのテンポを阻害していた兵糧は廃止され、陣形の概念が加わるなど、前作よりもゲーム性は大きくアップしている。また、前作では敵として登場した武将のほとんどを、後に仲間に加えることが可能であったが、本作で仲間にできるのは史実で蜀の国に仕えていた一部の武将のみである。その代わりに本作では仲間になった武将全員の育成が可能であり、パーティ構成の幅が広がっている。



戦闘画面は前作から大きな変化はない。オート戦闘である「そうこうげき」は健在で、兵士数が攻撃力に大きく影響するのも同じである。

ストーリー的にはかなり駆け足であった前作と異なり、中盤に諸葛亮の登場と赤壁の戦いという山場を迎えるため、前作と同じようなルートをたどりつつも、より盛り上がるようになっている。そして、最終的にはラスボスである司馬懿一族を倒せばエンディングという流れだ。



レベルが上がると兵士数が上がり、策略や陣形を覚える。武力や知力は各武将固有の能力であり成長はしない。



三顧の礼によって仲間になる諸葛亮。当然ながら全武将中最高の知力を持つが、軍師という役柄のため前戦に立つことは少ない。

カプコンはこの「天地を喰らう」というコンテンツがお気に入りのようで、ファミコンのRPG2作と、アーケードのアクションゲーム2作を制作しており、そのほかにもSLG要素の強いGB版と完全なSLGであるSFC版も存在する。非常に紛らわしいので購入の際には注意した方がいいだろう。

AC版天地を喰らう



AC版の『天地を喰らう』2作もカプコン制作だが、こちらはアクションゲームである。PCE・PS・SSの『天地を喰らう』はこのAC版の移植であるので注意したい。

DATA 天地を喰らうII 諸葛孔明伝

メーカー/カプコン
発売日/1991年4月5日

定価/8500円

対応ハード

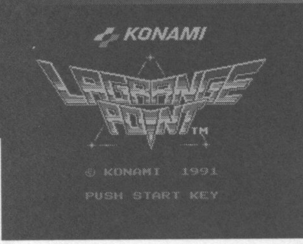
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

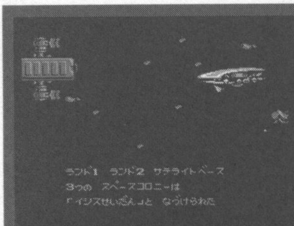
中古ソフトはやや高め。携帯アプリでリメイク版が配信されている。「天地を喰らう」は各ハードでゲーム化されているが、RPGなのはFCの2作のみ。

ファミコン末期の骨太なSF作品

ラグランジュポイント

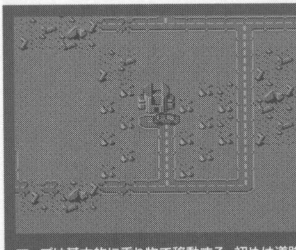


専門誌とコナミの共同開発が実現



スペースコロニーで起こった事件を描いた作品。当時のコンシューマー機としては宇宙を題材にしたSFモノというのも珍しかった。

本作は一世を風靡したファミマガの創刊100号を記念して立ち上げられた芸夢工房という企画から誕生した作品で、タイトルやロゴなどを誌面で公募したほか、読者の意見を取り入れつつファミマガ編集部とコナミの共同開発により制作された。シナリオに競馬評論家としても有名な小説家の高橋源一郎氏、キャラクターデザインに「Gu-Guガンモ」や「ギャラリーフェイク」でお馴染みの細野不二彦氏、音楽に「レベッカ」土橋安騎夫、高橋教之の両氏を迎えるなど、一般に名の通った著名人達も開発に参加し、実に豪華な顔ぶれであった。



マップは基本的に乗り物で移動する。初めは道路上しか通行できないが、ゲームが進むと別の乗り物に搭乗でき、地形の影響を受けずに移動できる。

「ガンダム」でもよく耳にする天体力学用語がタイトル名になっているように、ゲームはスペースファンタジーをベースにしており、コロニーで発生したバイオハザードと同時期に起こった内乱を鎮圧するため、主人公が調査団の一員として地球から派遣される…といった本格的なSFストーリーになっている。また内部的にも力を入れており、特殊な専用音源チップを採用してFM音源を実装するなど音楽面にもこだわり、グラフィックも高画質であった。

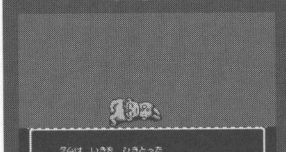
戦闘に関するシステムで特徴的なのがBP（バッテリーポイント）で、これは王道RPGに置き換えるとMPに該当するのだが、通常の攻撃を行うだけで消費されるうえ、BPが切れると素手での攻撃となりロクにダメージを与えられなくなるため、BPの数値がプレイヤーの活動時間に直結する重要な要素であった。ゲームを進めていくと容量の大きいタンクの購入が可能で、アイテムを消費してBPを回復することもできるが、回復施設のない場所へ遠征する際はBP切れに注意する必要があった。



『ドラクエ』のメタル系のような倒せば高経験値を得られる敵も存在する。レベルをしっかり上げる必要のあるゲームなので中盤は重宝する。

ほかにも武器合成といったカスタマイズ要素もあり、内容の濃い作品ではあったが、FCの末期、同時期に『FFⅣ』が発売されるなどの要因が重なり大ヒットには至らなかった。

ハードなシナリオ





ファンシーなキャラデザインなので低年齢層向けの作品に見えるが、小さな子供が殺害されるアニメーションシーンが存在するなど、ストーリーはなかなかハードである。

DATA ラグランジュポイント

メーカー／コナミ
発売日／1991年4月26日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	**SFC** スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価／8500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

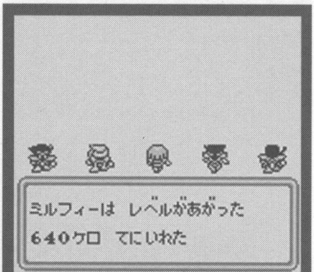
特殊な音源チップが内蔵されているため、ファミコン互換機では音源が正常に再現されない可能性がある。中古価格は比較的安めだ。

GBでのシリーズ最終作となる

時空の覇者 Sa·Ga3



RPG初心者でも クリアは非常に楽

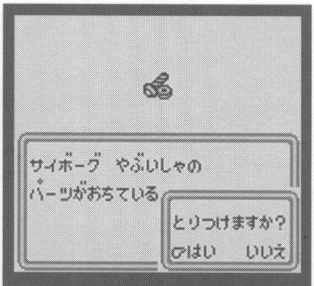


一定の経験値でレベルアップする一般的なRPGと同じ方式になった。『Sa·Ga』シリーズの中では異端の存在だ。

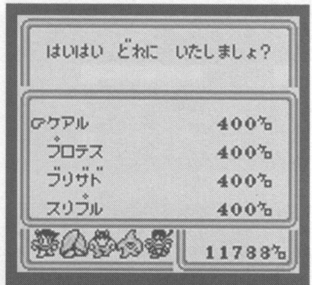
『時空の覇者 Sa·Ga3』は1991年に発売されたGB版シリーズの最終作。以降『サガ』シリーズは据え置き機を中心に開発されていくことになる。また、本作はそれまでの河津秋敏氏を中心としたチーム以外で作られた、唯一の『サガ』シリーズ作品となっている。そして、シリーズの特徴である経験値やレベルの概念が存在しない成長システムが、本作には搭載されておらず、様々な面でシリーズの例外作品となっている。そのため、シリーズのファンから本作は「無かったこと」にされることもあり、正当な評価が下されない作品でもある。

本作の成長システムは経験値とレベルが存在する一般的なRPGと同様だが、その代わりに前作までのモンスターの成長システムを進化させた種族変化の仕組みがある。これは戦闘後に敵が落とす肉やパーツを食べる（装備する）ことで、人間（エスパー）から獣人・モンスター・サイボーグ・ロボットに種族を変更できるシステム。種族が変わってもレベルは引き継がれるので、状況に応じて何度でも種族を変更することができた。

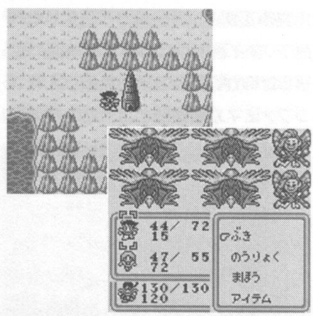
また、本作は難易度が非常に低いことでも有名。敵はゲームを通して弱めで、主人公たちのレベルも上がりやすい。また、資金は早めに余り始め、アイテムを大量に持ち歩けるため回復にも困らない。さらには宿屋や道具屋を完備した移動手段であるステスロスも存在するため、ストレスを感じることはほとんどない。そのため、これまでのシリーズのファンは逆に物足りなさを感じてしまったかもしれない。易しすぎるのもまた問題なのである。

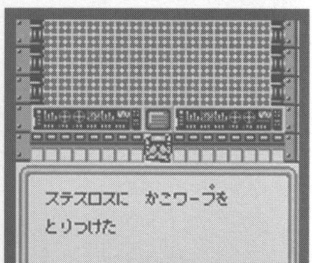


戦闘終了後に肉を食べたりパーツをつけることで、種族を変更できるようになった。これまでのシリーズと比べるとかなり融通が利くシステムだ。



魔法は店で購入することができ、武器の使用回数は廃止された。制作チームが変わったこともあり、システムは前作から大幅に変化している。





神の戦闘機であるステスロスは過去や未来を行き来できる能力を持つが、そのパーツは世界各地に分散している。

DATA 時空の覇者 Sa·Ga3

メーカー/スクウェア
発売日/1991年12月13日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

DS版のリメイク作『サガ3時空の覇者 Shadow or Light』は根本的なシステムから変更されており、もはや別物といった感じである。

※…GB版の発売日・GB版の定価

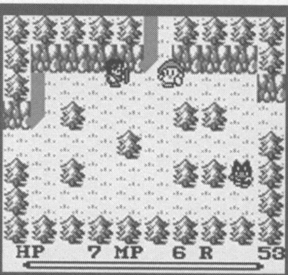
FFから枝分かれし人気シリーズとなった

聖剣伝説

ファイナルファンタジー外伝

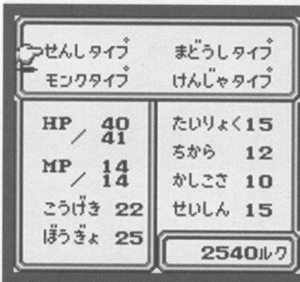


2作目以降はシリーズとして独立



スクロールではなく画面切り替え方式を採用。まるで任天堂の某アクションアドベンチャーのようである。

「ファイナルファンタジー外伝」のサブタイトル持つ本作はスクウェアが開発した『聖剣伝説』シリーズの第1作目である。『FF』の名を冠しているだけあって本作にはチョコボや飛空艇といったシリーズのお約束が登場している。しかし、これは『聖剣伝説』シリーズの中でも本作だけの特徴で、2作目以降は『FF』とは異なる独自路線を進んでいくことになる。要は立ち上げである1作目のみ有名タイトルの名を借りて、シリーズ単体でやっていける算段がついた2作目以降は独立したということ



レベルアップ時にはキャラの成長タイプが選べる。一部の能力を伸ばすか平均的なキャラにするかはプレイヤー次第だ。

なのだろう。

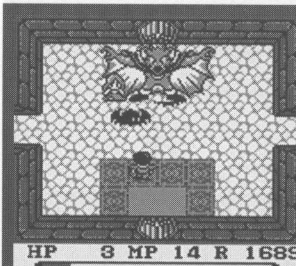
ゲーム性はシリーズでお馴染みのアクションRPGであるが、画面切り替え方式を使うなど、『ゼルダの伝説』に似た雰囲気を持っている。操作方法はAボタンで攻撃、Bボタンで魔法やアイテムを使うといった非常にシンプルなものだが、画面下のゲージが溜まりきった際に必殺技を使うこともできる。

ゲームボーイのA-RPGということでボリュームの小さいゲームを想像しがちだが、本作はメインマップのみでもかなりの広さであり、そこに数多くのダンジョンが加わるため、相当に広い範囲を捜索しなければならない。また、中ボスも何体も登場するため、かなりやりごたえのあるゲームになっている。

本作とは直接関係のない話だが、筆者のようなオールドゲーマーは『聖剣伝説』の名を聞くと、幻のFC版をどうしても思い出してしまう。下の写真を見てもらえば分かる通り、雑誌には広告も載せられ発売予定日まで決まっていたのだが、同作は結局発売されることはなかった。雑誌のソフト発売予定日のコーナーで発売日未定のまま、いつまでも載り続ける同作のタイトル名は、何か物悲しさ感じさせていたのである。

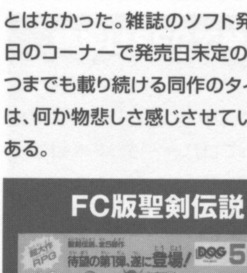
シリーズ作品

聖剣伝説2	SFC
聖剣伝説3	SFC
聖剣伝説4	PS2



イベント時には中ボスも登場し戦うことになる。たとえ負けてしまっても、レベルを上げて再挑戦すれば意外に簡単に倒せてしまったりする。

FC版聖剣伝説



『聖剣伝説』は当初FCで発売の予定であったが、発売日は延期され続け結局発売はされなかった。

DATA 聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝

メーカー/スクウェア
発売日/1991年6月28日

定価/4800円

※…GB版の発売日・GB版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

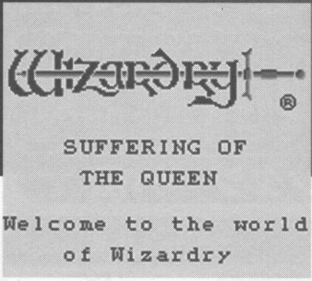
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

GBA版「新約聖剣伝説」はシステムとストーリーが手直しされたリメイク作。中古価格はGBA版の方が安く、オリジナルはやや高めである。

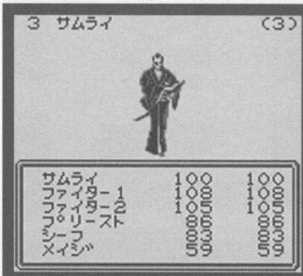
Wizマニアをうならせた和製ウィザードリィ

ウィザードリィ外伝I

女王の受難



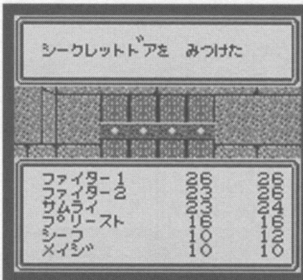
VI以降のWizより こちらがオススメ



日本で制作された完全新作だが、『Wiz』らしさは本家にも負けてはいない。マニアも納得の完成度の高さで多くのプレイヤーを虜にした。

『Wizardry』というゲームは全世界的に人気がある作品だが、その中でも日本市場は独特な発展を見せた。その原因はファミコン版『Wiz』にあるのだが、同作のおかげで『Wiz』はマニア向けのゲームから、一般プレイヤーにも愛される裾野の広いゲームになったのである。

そして、ファミコン版『I』～『Ⅲ』の移植によってロバート・ウッドヘッド氏からの信頼を得ていたゲームスタジオによって、完全な日本オリジナルである『ウィザードリィ外伝』シリーズが開発



シークレットドアを発見したりトビラのカギを開けたりと、シーフの技能が活躍する機会が大幅に増えた。

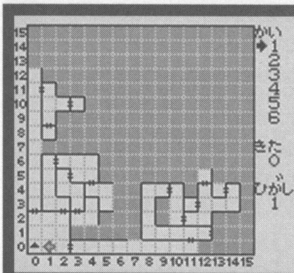
されることになった。しかし、『Wiz』ファンに亜流や改変を嫌う保守的な層が多いのも事実であり、本作の発売に懐疑的な目を向けるファンも多かった。

ところが、本作をプレイするや否定的な意見は姿を消し、賞賛の声が方々から聞こえてくるようになった。そして、世界中で最も『Wiz』ファンの気持ちが分かっているのは、サーテックではなくゲームスタジオなのだと知ることになったのである。

ファミコン版がその軽さで人気を博したということは7ページで述べたが、その軽さは本作でも健在である。これによって今まで以上にリセットが捗ることになったが、同時に続編である『Ⅱ』にはオートセーブがはたらかず、セーブが城でしか行えない「マニアモード」も搭載されている。このモードは

シリーズ作品

ウィザードリィ外伝Ⅱ 古代皇帝の呪い	GB
ウィザードリィ外伝Ⅲ 闇の聖典	GB



この時代のRPGでは半ば当然の機能であったが、オートマッピングも装備されている。ただし、マップを表示させるには呪文を使う必要がある。

ROMクリアでしか切り替えることができないため、1度マニアモードで始めてしまったら後戻りはできない。いったいどれほどのマニアがこのモードに挑戦したのかは分からないが、とりあえず安易に手を出すべきものでない。

また、本作にはシナリオクリア後に入ることが可能になるエクストラダンジョンも存在。ゲームクリア後も延々とキャラを育て続けるという日本のファンに応えている。ここには凄まじい強さの敵も登場するが、同時にレアアイテムの宝庫でもある。



イベント時には1枚絵が表示されるなど、ビジュアル面も多少強化されている。文字のみで脳内補完が可能なマニアには必要のないものだが…。

DATA ウィザードリィ 外伝I 女王の受難

メーカー/アスキー
発売日/1991年10月1日

定価/4500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

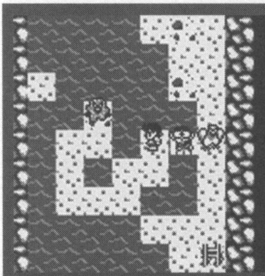
一時は品薄から高値で取引されていた本シリーズだが、その後の再販の効果もあって以前よりも値段は落ち着いている。

やさしさにあふれた癒し系RPG

ジャングルウォーズ



大人でも楽しめる児童向けRPG



冒険の舞台となるジャングルは多くのプレイヤーに馴染みのある2Dで表示され、ダンジョンにも陰険な罠などは存在しないため安心だ。

『ジャングルウォーズ』は週刊少年ジャンプの「ファミコン神拳」でお馴染みキム皇こと、きむらはじめ氏がシナリオとゲームデザインを務めている。また、キャラデザインは土居孝幸氏、監修にはさくまあきら氏が名を連ねている。いわば『桃太郎伝説』の面々が集って出来た作品だと言うこともできるが、実際にはそれほど『桃伝』色はでていない。

冒険の舞台となっているのはタイトル通りのジャングルで、そこに住むジャングルパパが密漁組織であるゴート団につかまるところからゲームがスタートする。パパの息子であるボーイはその難を逃れ、パパを助け出しジャングルの平和を守るために立ち上がることになる。ストーリー的には何のひねりもないものであるが、逆にプレイヤーは安心して遊ぶことができるし、何よりも純真爛漫なボーイたちは見ていて清々しさを感じさせてくれる存在である。子供の頃の純粋な気持ちを取り戻すには本作のようなRPGがちょうどいい存在かもしれない。



キャラクターデザインは土居孝幸氏。敵キャラは倒されると謝ってジャングルへ帰っていくという設定で、無益な殺生はしないようになっている。

システム的にはパーティ制で肉弾戦専門のボーイ、木の実を使うことで回復や攻撃に活躍する小猿のサスケ、市長の娘であり魔法を使うことができるミオの3人でストーリーを進めていく。また、最初から3人パーティではなく、ストーリーの途中に順次仲間が加入していく仕組みだ。

本作は派手さこそないものの、安定感のある作りでプレイヤーからの支持を得、続編がSFCで発売されることになる。また、OVA化もされており、主題歌は横山智佐嬢が担当と、これまたお馴染みのメンバーが顔を出しているのであった。

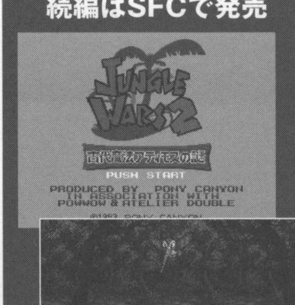
シリーズ作品

ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎	SFC



主人公に加え「木の実」を使える猿のサスケ、魔法を使える女の子ミオの3人でパーティを組むことになる。

続編はSFCで発売



1993年3月19日に発売された。前作の3人に加え、様々な助っ人キャラがパーティに加わる。また、容量の大幅な増加に伴いイベントが非常に豊富になり自由度が増している。

DATA ジャングルウォーズ

メーカー/ポニーキャニオン
発売日/1991年6月21日

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

定価/4800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

移植・配信とは縁がないが、中古ソフトはかなり安めである。続編も安価に入手可能なので、2本合わせて購入するのもいいだろう。

天使の詩



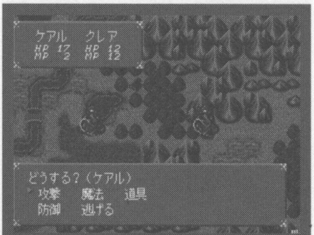
恋愛よりも笑いの要素に目が行くのは気のせいか



要所で滑らかなアニメーションが挿入されるのは流石PCメーカーの作品といったところ。しかし、キャラの首が長すぎるのが気になって仕方ない。

PCエンジンではナムコやタイトーなどの大手が参入する一方で、CD媒体が使われるようになってからはPCゲームメーカーも参入するようになったため、マニアックな良作が発売されるようにもなった。しかし、それらの作品は当時のSFCの圧倒的シェアの前に一般ユーザーの目に触れる機会がほとんどなく、後年になって発掘され再評価を受けるケースが多い。

本作もそんな「当時を理解しているユーザーだけが知っていた」埋もれた良作といわれる作品であり、『夢幻戦士ヴァリス』や初期の『テイルズ』シリーズの開発で知られる日本テレネットが発売している。同社は元々PCゲームに注力していたメーカーだが、前述のように日本ファルコムなどと並び家庭用ゲーム機の第4世代においては主にPCEやMDを主戦場にしてソフト開発・販売を展開していた。

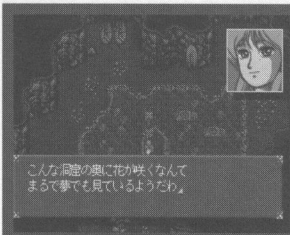


戦闘はランダムエンカウントのコマンド入力タイプというオーソドックスなものだが、マップ画面がそのまま背景になっているのが特徴的である。

『天使の詩』シリーズは全3作品あるが、いずれもケルト神話と男女の恋愛がテーマとなっているのが特徴。一部強敵エリアが存在するものの比較的テンポ良く進むRPGであり、本作ではサウンドも高く評価されている。外見から硬派なゲームかと思えば、『FF』→『リンク』←『ドラクエ』の墓ネタのように『悪魔城ドラキュラ』のシモン・ベルモンドが眠る墓があったり、幻パンツ(パンティーもある)やフルフルの肉(モンスターの肉)など妙なアイテムが存在したりと遊び心のある内容となっている。メインのストーリーも主人公のフィアンセがさらわれ奪還するも、そこから真の目的が見えてくるといったベタなものだが、財布を盗まれても犯人に中身をあげてしまう主人公のイイ人ぶりと端的でわかりやすいセリフ回し、そして広大なマップで展開する冒険はなかなか楽しい。

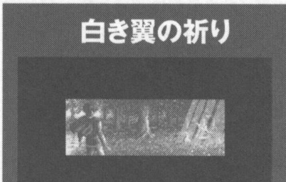
シリーズ作品

天使の詩II 堕天使の選択	PCE
天使の詩 白き翼の祈り	SFC



後の作品でネタにされる臭いセリフ回しの片鱗が本作でも窺える。笑ってはいけない、恥ずかしがってはいけないと思うのだが、画面を正視すると…。

白き翼の祈り





SFCで発売されたシリーズ完結編『天使の詩 白き翼の祈り』は『メガテン』のような交渉システムが特徴だったりするのだが、あまりにも臭いポエム(セリフ集)の方が目立ってしまった。

DATA 天使の詩

メーカー/日本テレネット
発売日/1991年10月25日

定価/7800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

PCEのSUPER CD-ROM²用ソフトとして発売された。移植や配信はされておらず、中古価格もやや高めで取引されている。

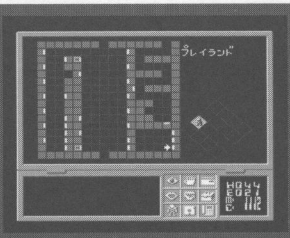
近未来のデジタル社会を舞台としたSF-RPG

シャドウブレイン





近未来のデジタルネットワーク世界が舞台となっており、ネットに接続すればBBSやオンライントークで情報を聞くこともできる。



2D空間の存在しないフル3Dダンジョンだが、オートマッピング機能搭載なうえ意地悪なトラップも存在しないため、難易度は低めである。

箱・説なしでは世界観が半減する



3DダンジョンRPGとしては珍しくシンボルエンカウントを採用しており、こちらから戦闘をしかけなければ戦いにはならない。

近未来世界を舞台としたSF-RPGの良作として評価されている、この『シャドウブレイン』は、ポニーキャニオンから発売されている。同社の名前を聞いただけで身構えてしまうプレイヤーも多いかとは思うが、それも仕方がないこと。実際、ファミコンブームに乗っかって参入した出版社やレコード会社などは、ほとんどノウハウがないまま低品質の作品を乱発。結果として多くのクソゲーを世に生み出すことになってしまったのだが、困ったことにこれらメーカーは広告分野には優れていた。そのため、テレビCMや雑誌広告にだまされて多くのプレイヤーが悲劇を味わうことになった。

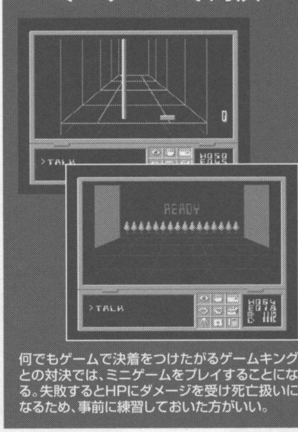
話を本作に戻すと、『シャドウブレイン』はデジタルネットワークが発達した架空の近未来世界でのストーリー。まだ携帯電話すらそれほど普及していなかった時代に、未来のネットワーク社会を想像して作られた作品である。ゲームはいわゆる3Dダンジョン内で進行していくが、そこは閉鎖空間ではなく主な舞台は町中になっている。

主人公は100年前の世界から時空移動によってやってきた少年で、時空移動装置を開発後に行方不明となった父と、そのきっかけになった謎の少女を捜すことになる。しかし、そこは人間・サイボーグ・ロボットによって勢力争いが行われ、ミュータントがはびこる混沌とした世界であった。

ゲームの舞台は独特なものだが、システム自体は比較的平凡なものであり、難易度自体もそう高くはない。やはり本作はその世界観が売りであり、そのためイメージビデオが同梱のうえで販売されていた。また、テーマ曲の作詞・作曲を「THE ALFEE」が手がけるなど、レコード会社ならではの強みも利用されている。

本作は2090年を想定して作られているが、実際にはそれより圧倒的に早いスピードでネットワーク社会が形成されている。そういった現在との比較をしながらプレイすれば、本作をより楽しむことができるだろう。

ミニゲームで対決



何でもゲームで決着をつけたがるゲームキングとの対決では、ミニゲームをプレイすることになる。失敗するとHPにダメージを受け死亡扱いになるため、事前に練習しておいた方がいい。

DATA シャドウブレイン

メーカー/ポニーキャニオン
発売日/1991年3月21日

定価/9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

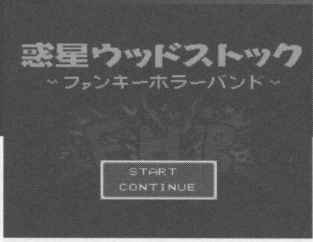
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

FCで発売されたRPGの中でもマイナーな作品だが、入手は難しくない。中古価格も安価であるため、この機会に購入してみるのもいいだろう。

メガCD初のRPGは歴史に残るクソゲー

惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド



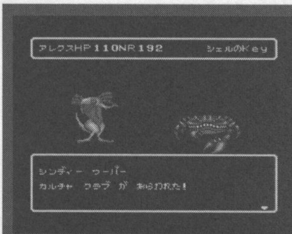
メガドライブのクソゲー四天王の一角



主人公の仲間となる異星人「ファンキーホラーバンド」の面々。演じている声優は豪華だが、ビジュアルはとても褒められたものではない。



舞台となる2Dフィールドのグラフィックは稚拙で、MDと大容量CD-ROMを活かしきっているとはお世辞にも言えない。



敵キャラは有名アーティストの名前をもじったもの。主人公は楽器を装備し、センリツで敵を攻撃する。

一般的にクソゲーと呼ばれているゲームにも一定数の支持者がいることが普通であり、頭ごなしの批判はそういった層から非難されたりもする。しかし、本作のゲーム性を擁護する声というものは、およそ聞いたことがない。唯一その音楽だけは肯定的に捉えられることがあるようだが、その他の部分に関しては恐らく全プレイヤーが一致で否定的なのであろう。

そして、恐ろしいことに本作はメガCDのローンチタイトルとして予定されていたのである。メガCDといえば、セガが日本におけるメガドライブの劣勢を挽回しようとして投入した、起死回生のための周辺機器である。しかも、その価格は49800円とメガドライブ本体の2.5倍近い高価なもの。そのメガCDで、初めてプレイするゲームが本作であった場合の悲劇を想像すると、当時のプレイヤーの怒りが目に見えるようである。また、もしも本作が当初の予定通りにメガCDと同時発売されていたら、被害者の数はさらに増えていたことだろう。そう考えると本作の発売日延期はメガCDユーザーにとって僥倖であったと言える。

本作はメガドライブを代表するクソゲーとしてその名をとどろかせており、その悪評は枚挙にいとまがないほどである。例えば、発売日から数日後には100円で投げ売りされていた、「ご自由にお持ち下さい」の看板とともにタダで配られていたなどなど。また、一部の口が悪いプレイヤーからは「鳥避け」「コースター」などと呼ばれ、ゲームであることを否定されている。

しかし、もしもメガCD初のRPGが本作ではなく『LUNAR　ザ・シルバースター』であったならば、その後のメガCDの売り上げ台数は大幅に変わっていただろう。そう考えると本作はゲーム史上において（悪い意味で）重要な役割を担っていたのかもしれないし、歴史に名を残した作品であることは間違いない。

5章仕立てだが…





本作のストーリーは全5章から構成されているが、第2章と第4章はデモムービーが流れるだけで終了してしまう。そのため、ゲームクリアまでの時間も非常に短い。

DATA 惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

メーカー/セガ
発売日/1991年12月20日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

中古ソフト自体は格安で入手可能だが、メガCD専用ソフトのためそれなりのプレイ環境は必要である。正直なところ、そこまでの価値はない作品だ。

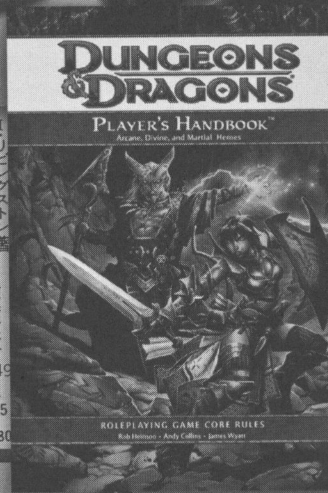
非コンピューター系ロールプレイングゲーム

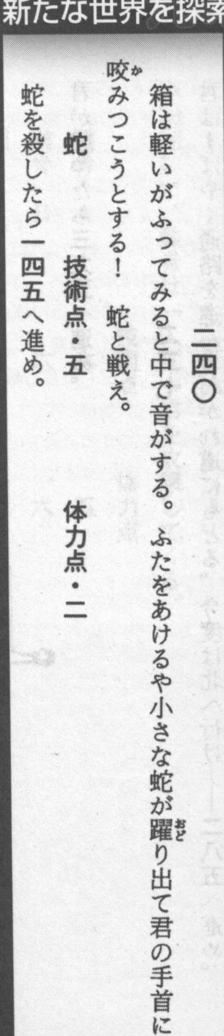
コンピューターが普及する前の時代からロールプレイングゲームは遊ばれてきた。そして、それは現代においても一部に熱狂的なファンを持ち、プレイし続けられている。本頁ではその中でもテーブルトークRPGとゲームブックに焦点をあて紹介していきたいと思う。時にはコンピューターを離れ、新たな世界を探索してみるのもいいのではないだろうか。



I. リビングスト
喜多元






二四〇

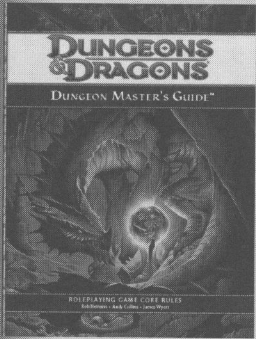
箱は軽いがふってみると中で音がする。ふたをあけるや小さな蛇が躍(おど)り出て君の手首に咬(か)みつこうとする！　蛇と戦え。

蛇　技術点・五　体力点・二

蛇を殺したら一四五へ進め。



指輪物語をベースに世界観が作られた



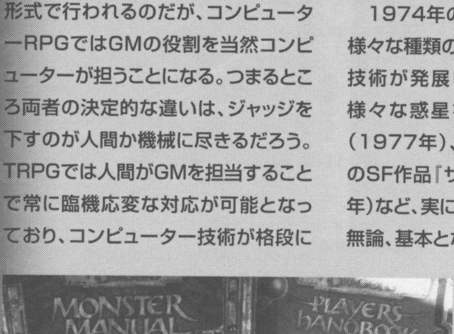
最初のTRPG『ダンジョン&ドラゴンズ』。世界最大のプレイ人口を誇るこの作品は、幾度かの改良が加えられ現在に至る。今後も新版が発売される予定だ。



初の日本語翻訳版は「新和」という会社から出版された。基礎となったのは原作でいうところの第4版。後に『ソード・ワールドRPG』で大成功を収めるグループSNEの啓蒙もあって、日本でも大ヒットした。

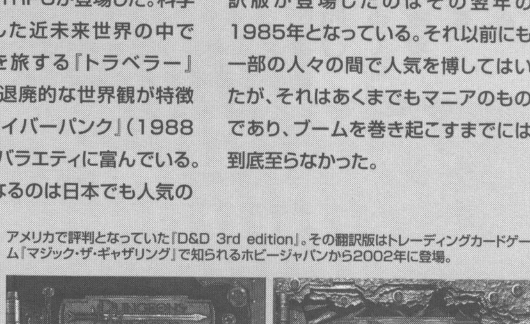
世界最初のテーブルトークRPGは『ダンジョン&ドラゴンズ』（通称『D&D』）である。その世界設定は小説「指輪物語」がもとになっており、中世ヨーロッパ風のファンタジーな世界観は、後にコンピューター用RPGでも多用されることとなる。TRPGは、ゲームマスター（GM）と複数のプレイヤーキャラクター（PC）による直接対話形式で行われるのだが、コンピューターRPGではGMの役割を当然コンピューターが担うことになる。つまるところ両者の決定的な違いは、ジャッジを下すのが人間か機械に尽きるだろう。TRPGでは人間がGMを担当することで常に臨機応変な対応が可能となっており、コンピューター技術が格段に進化した現代においてもその優位性は変わらない。TRPGでは進行中のストーリーが予期せぬ方向に進み、結末も千差万別。程度の差はあれ、GMの数だけストーリーが用意されているといっても過言ではないほど。TRPGが面白いかそうでないかはGM、そしてPCの技量によるところが多く、想像力や語彙力などが常に試されるゲームである。TRPGの向き不向きとは結局はそういうところに集約されるのではないだろうか。

1974年のD&Dの登場以後、実に様々な種類のTRPGが登場した。科学技術が発展した近未来世界の中で様々な惑星を旅する『トラベラー』（1977年）、退廃的な世界観が特徴のSF作品『サイバーパンク』（1988年）など、実にバラエティに富んでいる。無論、基本となるのは日本でも人気の高いファンタジーRPGだが、特に海外においては様々な試みがなされてきた世界なのである。ちなみに日本では歴史的に見れば派生作品に過ぎないコンピューターRPGのほうが先に、そして急速に普及するという逆転現象が起きる（もっとも、それ以前に簡易版TRPGとでも言うべきゲームブックがちょっとしたブームを巻き起こしたことはあったが）。従い、日本でTRPGが定着したのはかなり遅く、純日本製のTRPGの登場は1984年（『ローズ・トゥ・ロード』）。古典的名作『D&D』の翻訳版が登場したのはその翌年の1985年となっている。それ以前にも一部の人々の間で人気を博してはいたが、それはあくまでもマニアのものであり、ブームを巻き起こすまでには到底至らなかった。



『D&D』ではボードゲーム風にマップを使用したゲームも行われる。マップ上にはキャラやモンスターのミニチュアが置かれ、その位置関係を表示するのに使用される。このミニチュア収集もマニアの楽しみの1つとなっている。

アメリカで評判となっていた『D&D 3rd edition』。その翻訳版はトレーディングカードゲーム『マジック・ザ・ギャザリング』で知られるホビージャパンから2002年に登場。



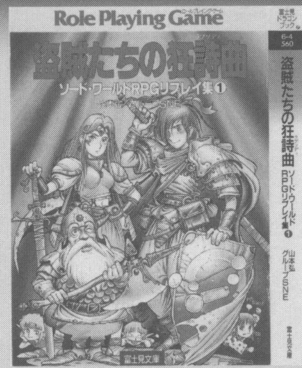
日本で覇権を握ったのは
ソード・ワールドRPG



そんな日本のTRPG市場の情勢に変化が見られ始めたのは、パソコンゲーム雑誌「コンプティーク」誌上における『ロードス島戦記』のリプレイ掲載からである。同作品はその後、マルチメディア展開を行い、知名度がじわじわと上昇。そして1989年に『ロードス』と世界観を共有した『ソード・ワールドRPG』が刊行されたことで、ようやく日本にもTRPGブームが起きたのである。

同作品は主に中高生を中心に広く普及した。一般的な六面体のダイスでプレイできたこと、文庫版で低価格だったこと、世界観が分かりやすかったことなど、ヒットの要因は様々に推測できる。シナリオ集やリプレイ集も続々発売され、GM自らがシナリオを用意するという場合も多々あった。時期的にいわゆる“中二病”に罹患している少年が多かったことも、中高生の間で爆発的に普及した一翼を担っているのではないだろうか。

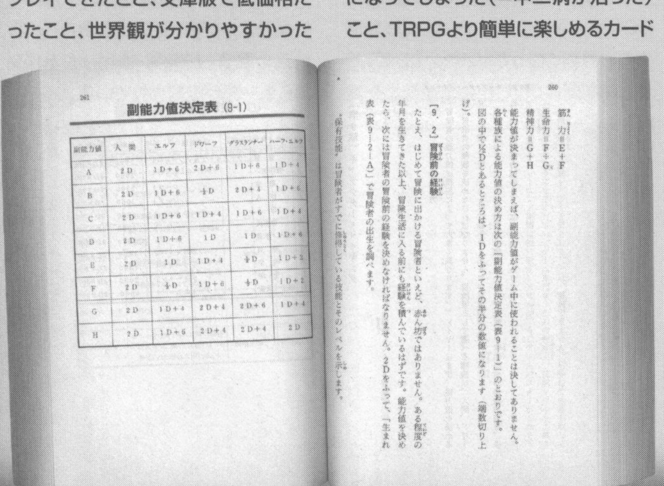




TRPGを遊ぶ模様を、キャラのセリフ中心で構成したのがリプレイ本だ。今で言うところのライトノベル感覚で楽しめるのがウケ、多数のリプレイ本が発売されるに至った。

その後、同名のライトノベルをもとにした『フォーチュン・クエストRPG』やヒットゲームのTRPG版『真・女神転生RPG』など、90年代前半にかけて数多くの国産TRPGが登場するものの、そのブームは90年代中盤には早くも終焉を迎えてしまう。あまりにも数が増えすぎて粗悪品が乱造されたことや、ブームを支えた子供たちが大人になってしまった（＝中二病が治った）こと、TRPGより簡単に楽しめるカードゲームが普及しつつあったことなどが、その理由として挙げられるのではないだろうか。

その後、TRPGは一部愛好者のモノとなってしまった感があるが、昨今のライトノベルブームを考えると、新世代のTRPGが生まれてもおかしくない土壌は醸成しつつある。また、現在ではネット上でもTPRGが行なわれている。以前、必要なやりとりは掲示板を通して行なわれるのが主流だったが、近年はチャット、もしくは無料の通信が使われることも多い。ゲーマーならば想像力がモノを言うTPRGの世界の奥深さを一度は体験してほしいものである。


260

筋力＝E＋F
生命力＝F＋G
精神力＝G＋H

能力値が決まってしまえば、副能力値がゲーム中に使われることは決してありません。
各種族による能力値の決め方は次の「副能力値決定表（表9－1）」のとおりです。図の中で$\frac{1}{2}$Dとあるところは、1Dをふってその半分の数値になります（端数切り上げ）。

［9．2］冒険前の経験

たとえ、はじめて冒険に出かける冒険者といえど、赤ん坊ではありません。ある程度の年月を生きてきた以上、冒険生活に入る前にも経験を積んでいるはずです。能力値を決めたら、次には冒険者の冒険前の経験を決めなければなりません。2Dをふって、「生まれ表（表9－2－A）」で冒険者の出生を調べます。
“保有技能”は冒険者がすでに修得している技能とそのレベルを示します。

261

副能力値決定表（9-1）

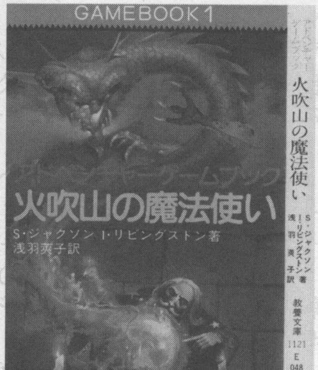
副能力値	人間	エルフ	ドワーフ	グラスランナー	ハーフ・エルフ
A	2D	1D+6	2D+6	1D+6	1D+4
B	2D	1D+6	$\frac{1}{2}$D	2D+3	1D+6
C	2D	1D+6	1D+4	1D+6	1D+4
D	2D	1D+6	1D	1D	1D+6
E	2D	1D	1D+4	$\frac{1}{2}$D	1D+2
F	2D	$\frac{1}{2}$D	1D+6	$\frac{1}{2}$D	1D+2
G	2D	1D+4	2D+4	2D+6	1D+4
H	2D	1D+6	2D+4	2D+4	2D

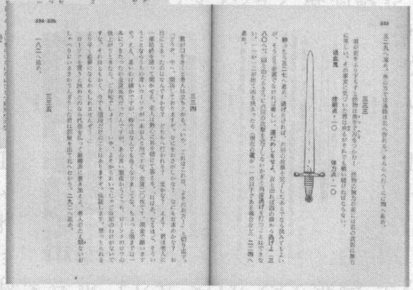




現在も隔月で発売されているライトノベル雑誌「ドラゴンマガジン」。創刊当初は月刊誌だった。数々のヒット作を生み、アニメ化などマルチ展開された作品も多い。また、同誌から派生したTRPG専門誌『RPGドラゴン』もかつて刊行されていた。

会社の運命をも左右した ゲームブックブーム

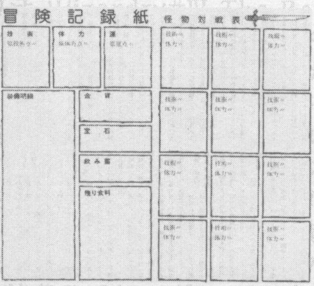


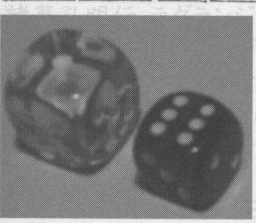



シリーズのほとんどはファンタジー世界を舞台にしたものであった（SFもあり）が、その独特なタッチの挿絵も世界観の構築に一役買っていたことはいうまでもない。

主人公は体力・技量・運という3種類のパラメーターを持ち、体力が0になった場合は死亡扱いとなる。また、これらはゲーム開始前にサイコロを振って決定し、ゲーム中の指示に従って増減する。

コンピューターRPGを遊ぶための機材がなく、TRPGを共にプレイしてくれる仲間もいない。そういった恵まれないプレイヤーに手を差し伸べたのが、このゲームブックであった。その歴史は70年代までさかのぼるものであるが、TRPGの影響を受けたゲーム性を確立したのは1980年代に入ってから。日本でもこれらゲームブックが翻訳され人気を博したが、その中でも代表的なものが「ファイティング・ファンタジー」シリーズである。





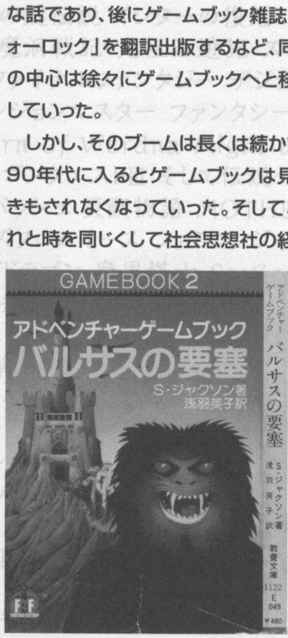
ゲームブックではTRPGと同様に戦闘の判定をサイコロで行う場合が多い。

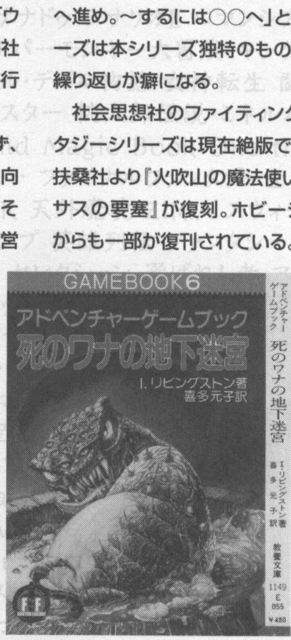
同シリーズは主にI・リビングストン氏とS・ジャクソン氏が著したもの（共作もあり）で、82年にシリーズ1作目の「火吹き山の魔法使い」が発売されると、たちまち世界的なブームを引き起こした。日本では同書が社会思想社の教養文庫から発売され、ベストセラーとなり一挙に注目を集めたのである。それまでは人文社会系の本などを出版し、堅実な経営をしてきた同社にとって、このブームは降って湧いたような話であり、後にゲームブック雑誌「ウォーロック」を翻訳出版するなど、同社の中心は徐々にゲームブックへと移行していった。

しかし、そのブームは長くは続かず、90年代に入るとゲームブックは見向きもされなくなっていった。そして、それと時を同じくして社会思想社の経営も悪化。日本におけるファイティング・ファンタジーは33巻で、その使命を終えた。海外ではその後も発行は続いていたが、やはり後期の作品には駄作が多く、既にブームを復活させる力はなかったのである。

ファイティング・ファンタジーはゲームブックのルールを確立させた功績のみならず、その独特な言い回しでも読者を魅了した。特に「君は〜してもいいし、〜してもいい」「〜するには○○へ進め。〜するには○○へ」というフレーズは本シリーズ独特のもので、その繰り返しが癖になる。

社会思想社のファイティング・ファンタジーシリーズは現在絶版であるが、扶桑社より『火吹山の魔法使い』『バルサスの要塞』が復刻。ホビージャパンからも一部が復刊されている。





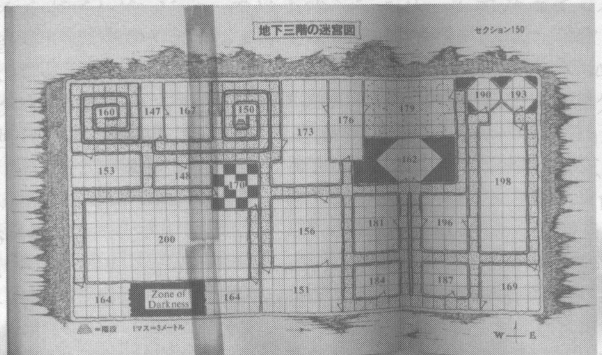
2作目の『バルサスの要塞』では魔法が使用可能になっている。一方、6作目の『死のワナの地下迷宮』はシリーズの中でも屈指の名作だとの評価を受けている。

お約束が理解できれば段々と面白くなっていく





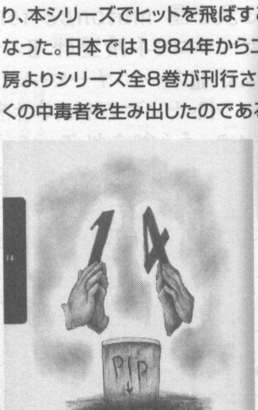
ページ左の「魔界の地下迷宮」は当時の二見書房刊のもの。中、右の2冊は「グレイルクエスト」シリーズとして創土社から発行されている復刻版である。



3巻目の「魔界の地下迷宮」ではマップが付属し、プレイヤーが任意に移動することができる。こういったコンピューターRPGからの逆輸入も本書ならではのものである。

「ファイティング・ファンタジー」シリーズがゲームブックの王道であるならば、この「ドラゴン・ファンタジー」シリーズは変化球的存在であり、あまりに癖の強い独特の文体とブラック・ユーモア満載の内容が一部のファンに熱狂的に迎えられた。

作者はアイルランド人のJ・H・ブレナン氏で、もともとファンタジー系&オカルト系の本を著している。そしてファイティング・ファンタジーに始まるゲームブックブームにいち早く乗っかり、本シリーズでヒットを飛ばすことになった。日本では1984年から二見書房よりシリーズ全8巻が刊行され、多くの中毒者を生み出したのである。



本シリーズにおいて14は死の数字である。主人公が死んだ場合はもれなく14のパラグラフに飛ばされることになり、そこから新たにやり直すことになる。

本書の特徴はシリーズを通して1つの物語を形成していることで、シリーズに共通するお約束も多い。そのため、途中の巻を単発で遊ぶよりは、1巻目から遊び始めた方が圧倒的に楽しめる。また、本書独特のユーモアも、初めのうちは理解できないこともあり、1冊のみで本書を把握した気持ちになるのは早計である。

そして、本シリーズの主人公は常に「ピップ」という青年。読者は魔術師マーリンの呪文によってピップの体へと意識を乗り移され、アーサー王の時代で冒険をすることになる。そして、ゲームをクリアすれば読者の意識は現代の世界に戻り、またマーリンからの呼び出しを待つ、というのが本書における決まり事になっている。

その他にはシリーズを通して作品に顔を出す名物的な登場人物もいる。それはマーリンやアーサー王といった有名人物のみならず、いつも迷子になっており、とんでもない場所で出くわすことが多い「ペリノア王」や、強大な力を持ちながら心から詩を愛し、様々な場所の棺桶で寝ている「詩的魔神」など。彼らはピップの態度次第では冒険を助けてくれたり、有用なアイテムを授けてくれたりする存在だ。

本書の文章は癖があると先に述べたが、実際に読者を突き放したような描写も多く見られる。特に死亡時にはそれが顕著で、「14へ行って頭を冷やせ」「生き残れなかったら？　むろん14へ行くまでのこと」などといった、死のパラグラフである14をネタにした文章が並ぶ。本書には即死トラップが多く、読者によっては繰り返しの14ネタに腹を立ててしまうこともあるようだが、これが快感に変わってくるようになれば本物。貴方もブレナンワールドの仲間である。

国産ゲームブックも海外勢に負けていない

主に海外の著者によって引き起こされたゲームブックブームだが、日本の出版社や著作者がそれを黙って見ていたわけではなかった。ちょうどその時期には日本でファミコンが大ブームであったこと、1986年に発売された『ドラゴンクエスト』の大ヒットによってRPGの人気が高まっていたこともあり、各出版社はゲームブックを次々と刊行し始めた。その中で国産ゲームブック最高の作品と称されるのが、東京創元社から発行された（同社はそれ以前にも「ソーサリー」シリーズを発行している）「ドルアーガの塔」三部作である。著者は当時全くの新人であった鈴木直人氏。氏はこのゲームブックが処女作であったが、その力量は相当なもので多くの読者から賞賛されることになった。

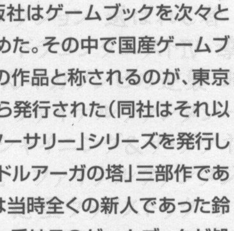
本書は原作が存在するという時点で海外産のゲームブックと趣を異にしているが、その原作がRPG要素の強い作品であったこと、ナムコが本書に協力的であったことからそれが障害にはならず、著者は自由に『ドルアーガの塔』の世界を描くことができたのである。そのため、本書には原作には登場しないオリジナルキャラが多数登場し、物語を盛り上げるのに一役買っている。特に東洋の魔術師ながらヘビメタ風の外見である「メスロン」は、後に氏のオリジナルゲームブック「パンタクル」で主役を務めることになる重要人物。また、本来は剣士であり魔法を使うことができないギルが、各種呪文を覚えていくというのも、原作とはかけはなれた部分である。

本書で画期的であるとされているのは、パラグラフを相互に行き来できる構造部分である。他のゲームブックと比較して、本書では読者が迷宮内を自由に移動することができ、マッピングをすればそのフロアの地図ができあがるという完成度の高い仕組みになっていた。ただし、この双方向型の迷宮には無限に敵と戦える場所があり、このバグとも言えるポイントを突けばいくらでもレベルアップが可能であった。本書では能力値を次巻に持ち越せるため、これを使えば2巻以降が非常に簡単になってしまったのである。

本書で使われたもののいくつかは、その後ナムコの公式といっていい設定になっており、S-RPG『ナムコ×カプコン』では本書のタイトルがステージ名になっているほか、「イラニスタンの油」「黒竜の牙」「クロムの魔剣（長剣）」といった本書オリジナルのアイテムが登場している。



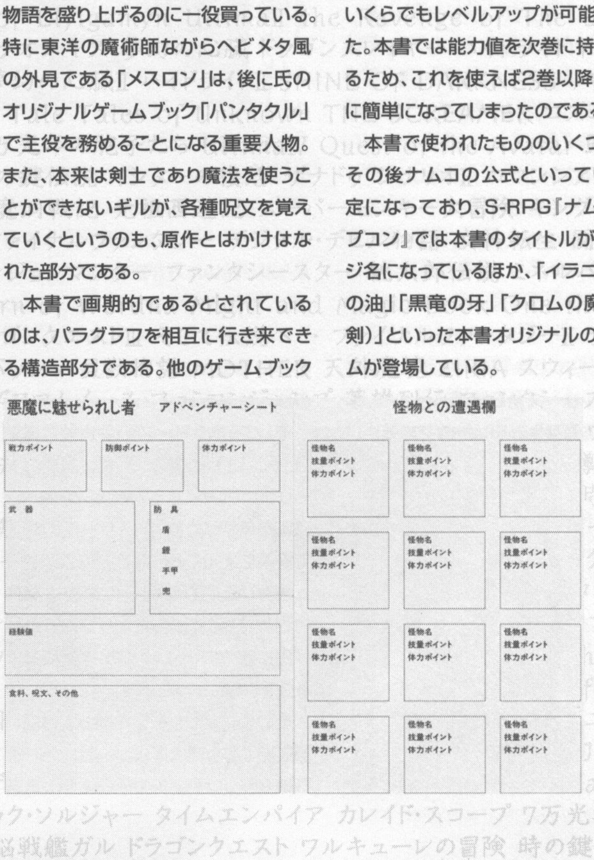




原作には登場しない双頭のリザードマン「ゴルルグ」。ドルアーガの片腕的存在の魔術師（剣の腕前もかなりのもの）で第2巻におけるボスの役割を果たしている。



ギルには心強い仲間が同行することもある。左写真はヘビメタ風魔術師のメスロンとドワーフのタウルス。不敵な笑みが怪しいが、実はこれは彼らのドッペルゲンガーである。



パラメーターや装備品などを書き込むアドベンチャーシート。ゲームブックは何度もやり直すことが多いため、コピーをとるか自作のものを用意するのが普通であった。

ファミコンゲームが文庫本で遊べる







ファミコンにおいて有名であったアクションゲームもゲームブック化。ただし、その内容に関しては少々疑問に感じてしまう部分もある。

前のページで述べた通り、日本のゲームブックの発展はコンシューマー機(主にファミコン)のRPGブームと密接に関わっている。そのため、当然ながらそのブームの真っ只中にいるゲームメーカーも、ゲームブック市場に積極的に参入していった。その多くは出版社に対するゲームの名義貸し程度であったが、エニックスのように既に出版部門を持っていたメーカーは、自社ブランドのゲームブックを直接刊行することができたのである。

こうして1988年に発売された「ゲームブックドラゴンクエスト」シリーズは、当時のFCにおける最新シリーズ『ドラゴンクエストIII』から順に『II』『I』と刊行された。同書は原作のシステムを活かし、初めから3〜4人のパーティでゲームが進行する。また、買い物や経験を積んでのレベルアップなどでキャラが成長していくのも大きな特徴。読者の判断が後に影響を与えることになるフラグ(ポイント)チェック機能も斬新であった。

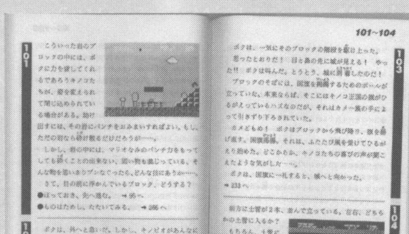
「ドルアーガの塔」三部作、「ゲームブックドラゴンクエスト」シリーズなど、既存のゲームを原作にしたゲームブックには成功例もあったが、同時に首をひねりたくなるような出来のものも存在。特に、ゲームの知名度を優先させ、アクションゲームを原作にしたものは企画自体に無理があり、品質の低いものが多く見受けられたのである。

双葉社はゲームブックのブームとファミコンブームの2つに便乗する形で、「ファミコン冒険ゲームブック」シリーズを中心に多数のゲームブックを刊行。このシリーズは初めから低年齢層向けに作られているのだが、やはり大人が読むとかなり辛い内容である。同社は短期間に120冊以上のゲームブックを刊行したが、中には品質の非常に低いものも混じっており、こうした粗製濫造がゲームブックの寿命を縮めたことは間違いがない。もともと低年齢向けと低品質は全く同列に扱ってはいけないもの。子供は大人が思っているよりも賢く、品質の劣った商品に気が付く目を持っているのである。

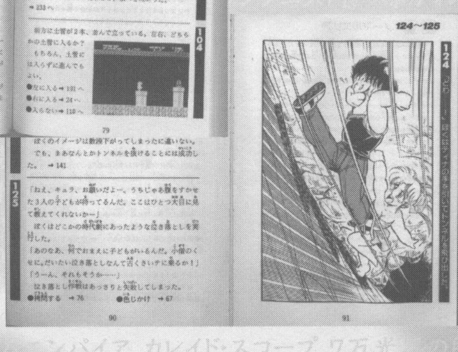
下巻ポイントチェック

ア	イ	ウ	エ	オ
カ	キ	ク	ケ	コ
サ	シ	ス	セ	ソ
タ	チ	ツ	テ	ト
ナ	ニ	ヌ	ネ	

「ドラゴンクエストIII」ではフラグをこのポイントチェックシートで確認するようになっている。



「スーパーマリオブラザーズ」を題材にしたゲームブック4冊中の1冊目。文庫本としては異例の横書き・左開きを採用し、本文中にイラストのほかゲームの画面写真を使うなど、ファミコンをプレイしている雰囲気を大事にしていた。また、巻末にはルイージを主人公にしたミニゲームブックが付属。



「高橋名人の冒険島」を題材にしたゲームブック。1冊の本をノーマルエリア・バトルエリア・ダンジョンエリアに分け、マッピング用の迷宮作成用シートが付属するなどの特徴がある。目的はティナを救い出すことで、名人も登場する。

OLD GAMERS HISTORY

Vol.3

ロールプレイングゲーム 創世記編

発 行 日 2013年8月20日 初版第1刷

発 行 所 株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171 FAX.03-3235-4645

発 行 人 齋木 祥行
編 集 人 船木 和明
編 集 安藤 理加
田中 詩乃

編集協力 須藤 浩章 押村 明夫 加藤 一
菊一 悟

デザイン 和数奇 泰人 GARM

印刷・製本 株式会社 光邦
Printed in japan ©2013 Mediapal ISBN978-4-89610-132-4

参考文献 『LOGiN』 アスキー
『蘇るPC-8801伝説』 アスキー
『女神転生十年史』 アスペクト

TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.4
ロールプレイングゲーム百花繚乱編
1992年〜2000年以降

★掲載予定ゲーム

ドラゴンクエストV 天空の花嫁・ファイナルファンタジーV・真 女神転生・天外魔境III 卍MARU・ロマンシング サ ガ・LUNAR ザ シルバースター
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン・ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物・テイルズ オブ ファンタジア・幻想水滸伝・クロノ トリガー
ポケットモンスター赤 緑・マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士・スターオーシャン セカンドストーリー・ゼノギアス・ベイグラントストーリー

and many more

好評発売中

OLD GAMERS白書 レトロゲーム初心者のための入門書 Vol. 1~5

ファミリーコンピュータ・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジンの名作・奇作ゲームの数々を一挙公開し貴方のゲームライフを豊かにする1冊



アクション ゲーム編 / ロールプレイング ゲーム編 / シミュレーション アドベンチャー ゲーム編 / シューティング パズル ゲーム編 / レース・スポーツ テーブル ゲーム編

OLD GAMERS SAGA レトロゲーム初心者のための入門書

次世代機戦争激化！家庭用ハードの性能が大幅アップしゲームが最も輝いていた時代の名作を振り返る

Vol. 1~4



1994年〜1996年 / 1997年 / 1998年〜1999年 / 2000年〜

ARCADE GAMERS白書

全てのゲームマニアに捧ぐアーケードゲーム研究の**決定版！**

絶賛発売中

インベーダーブームから格ゲーブームまでを全網羅

Vol. 1・2



1978年〜1986年まで / 1987年〜1995年まで

OLD GAMERS HISTORY

SLGの歴史に迫る作戦攻略指令書！

この本を手に取れば貴方もSLGファンになる！

シミュレーションゲーム編 1・2



絶賛発売中

アクションゲームアーカイブス

アクションゲームファンのバイブル



マニアから初心者まで全アクションゲームファンに送る！

絶賛発売中

MEDIA PAL



ISBN978-4-89610-132-4
C0076 ¥952E

定価: 本体952円 +税

メディアパル

9784896101324

1920076009525

AKALABETH WORLD OF DOOM
Wizardry Proving Grounds of the Mad Overlord
UltimaⅠ The First Age of Darkness
Rogue
Wizardry#2 Knight of Diamonds
Wizardry#3 Legacy of Llylgamyn
UltimaⅡ The Revenge of the Enchantress
UltimaⅢ Exodus
ダンジョン
ザ・ブラックオニキス
夢幻の心臓
ドラゴンスレイヤー
ハイドライド
ドルアーガの塔
ザ・ファイヤークリスタル
ザナドゥ
リグラス
夢幻の心臓Ⅱ
ハイドライドⅡ SHINE OF DARKNESS
リザード
ファンタジアン
地球戦士ライーザ
The Bard's Tale Tales of the Unknown
ザ・スクリーマー
コズミック・ソルジャー
カレイド・スコープ 7万光年の胞子たち
タイムエンパイア
UltimaⅣ Quest of the Avatar
頭脳戦艦ガル
ドラゴンクエスト
ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
イシターの復活
ザナドゥ シナリオⅡ
ロマンシア
クルーズチェイサー ブラスティー
ディープダンジョン 魔洞戦記
元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険
キングスナイト
覇邪の封印
ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々
ファイナルファンタジー
デジタル・デビル物語 女神転生
闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光
イース
ソーサリアン
ダンジョンマスター
ファンタシースター
桃太郎伝説
ミネルバトンサーガ ラゴンの復活
WizardryⅣ The Return of Werdna
Might and Magic Book One
星をみるひと
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
ファイナルファンタジーⅡ
ラストハルマゲドン
イースⅡ
邪聖剣ネクロマンサー
サバッシュ
貝獣物語
MOTHER
天外魔境 ZIRIA
スウィートホーム
スクウェアのトム・ソーヤ
イースⅢ ワンダラーズフロムイース
ファミコンジャンプ 英雄列伝
ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに
ドラゴンナイト
エメラルドドラゴン
魔界塔士 Sa・Ga
セレクション 選ばれし者
アウトライブ
ダブルダンジョン
天地を喰らう
ラサール石井のチャイルズクエスト
ドラッケン
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち
Sa・Ga2 秘宝伝説
アレサ
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語
ドラえもん ギガゾンビの逆襲
時の継承者 ファンタシースターⅢ
桃太郎伝説Ⅱ
魍魎戦記MADARA
サンサーラ・ナーガ
ファイナルファンタジーⅢ
デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ
カダッシュ
ファイナルファンタジーⅣ
メタルマックス
シャイニング&ザ・ダクネス
天地を喰らう2 諸葛孔明伝
ラグランジュポイント
時空の覇者 Sa・Ga3
聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝
ウィザードリー外伝Ⅰ 女王の受難
ジャングルウォーズ
天使の詩
シャドウブレイン
惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

OLD GAMERS HISTORY